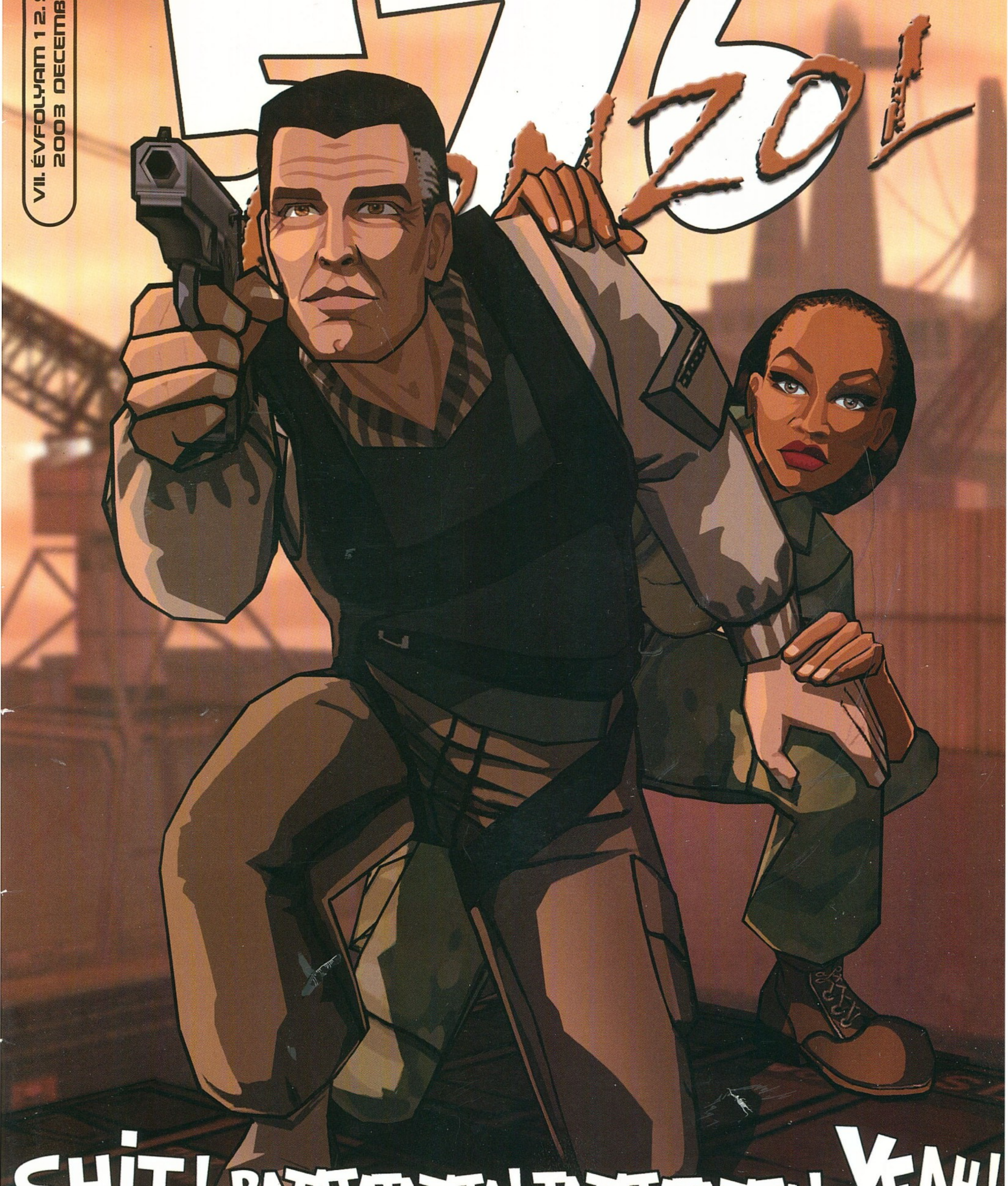
PS2 · XBOX · GBA · GCUBE

MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA

VII. ÉVFOLYAM 12. SZÁM
2003 DECEMBER

728,- Ft

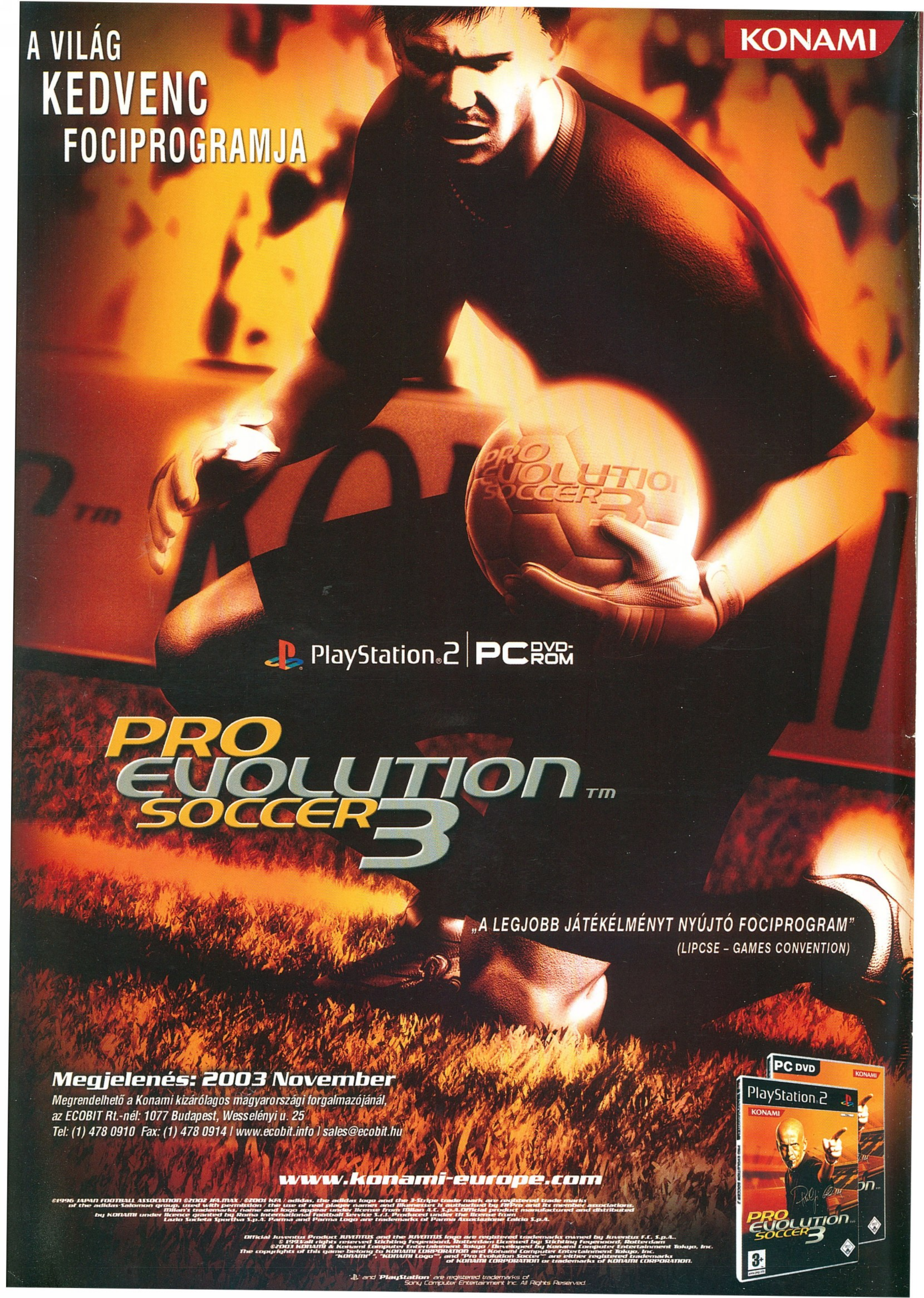
576 KONZOL



SHIT! RATATATATATATA! TATATATATATATA! YEAH!

XIII (PS2)

HARDVER TESZT: PS2 EGÉR ÉS BILLENTYŰZET • ACTION REPLAY • BEYOND GOOD & EVIL • GHOSTHUNTER • GLADIUS
TRUE CRIME • SWAT • PRINCE OF PERSIA • ARX FATALIS • AMPED 2 • ARMED & DANGEROUS • METAL ARMS • VIEWTIFUL JOE



A VILÁG
KEDVENC
FOCIPROGRAMJA
KONAMI
PlayStation 2 | PC DVD-ROM
PRO EVOLUTION SOCCER 3
„A LEGJOBB JÁTÉKÉLMÉNYT NYÚJTÓ FOCIPROGRAM"
(LIPCSE – GAMES CONVENTION)
Megjelenés: 2003 November
Megrendelhető a Konami kizárólagos magyarországi forgalmazójánál,
az ECOBIT Rt.-nél: 1077 Budapest, Wesselényi u. 25
Tel: (1) 478 0910 Fax: (1) 478 0914 | www.ecobit.info | sales@ecobit.hu
www.konami-europe.com
©1996 JAPAN FOOTBALL ASSOCIATION ©2002 JFA.MAX / ©2001 KFA / adidas, the adidas logo and the 3-Stripe trade mark are registered trade marks of the adidas-Salomon group, used with permission / the use of real player names and likenesses is authorised by FIFPro and its member associations. Milan's trademarks, name and logo appear under license from Milan A.C. S.p.A.Official product manufactured and distributed by KONAMI under licence granted by Roma International Football Service S.r.l. Produced under the license from Lazio Societa Sportiva S.p.A. Parma and Parma Logo are trademarks of Parma Associazione Calcio S.p.A.
Official Juventus Product JUVENTUS and the JUVENTUS logo are registered trademarks owned by Juventus F.C. S.p.A.. © 1993/all rights reserved Stichting Feyenoord, Rotterdam Licensed by: Stichting Feyenoord, Rotterdam ©2003 KONAMI & Konami Computer Entertainment Tokyo / Developed by Konami Computer Entertainment Tokyo, Inc. The copyrights of this game belong to KONAMI CORPORATION and Konami Computer Entertainment Tokyo, Inc. "KONAMI", "KONAMI Logo", and "Pro Evolution Soccer" are either registered trademarks of KONAMI CORPORATION or trademarks of KONAMI CORPORATION.
"PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.



STAR LOGO

AZ ÉN MOBILOM....

STAR LOGO EXTRA – Az e heti letöltők között Bakacsi Béla "Azok a csodálatos 60-as évek" c. cd-jét sorsoljuk ki!

ÍGY RENDELHETSZ!
SMS-ben! Küldd el a kiválasztott logó, képüzenet, vagy csengés kódját a
06 90-62-62-62
számra! Mindhárom mobil hálózatból!
Vezetékes telefonról! Hívd a
06 90-44-24-54
számot, majd az ott hallható menü segítségével billentyűzd be a kiválasztott logó, képüzenet, vagy csengés kódját **a betűk nélkül**!

ÚJ POLIFONIKUS CSENGŐHANGOK!

Oh Tannenbaum	KN37765	Beach Boys - Surfin USA	KN37779
12 Days Of Christmas	KN37766	Beastie Boys - Sabotage	KN37781
All I Want For Christmas	KN37776	Beastie Boys - Girls	KN37782
Carol Of The Bells	KN37793	Beatles - And I Love	KN37784
Deck The Halls	KN37794	Beatles - Cant Buy	KN37785
Frosty The Snowman	KN37795	Beatles - Twistsht	KN37790
Holly Jolly Christmas	KN37796	Black Sabbath - Iron Man	KN37791
Jingle Bells	KN37797	Black Sabbath - Paranoid	KN37792
Joy To The World	KN37798	Beatles - A Hard Day	KN37802
Nightmare Before Christmas	KN37799	Beyonce - Crazy in love	KN3 7021
Rudolph	KN37800	Black Eyed peas - Where is the love	KN3 7028
Santa Claus Is Coming	KN37801	Britney - Dont let me be the last.	KN3 7033
ABBA - All said	KN37767	Christina Aguilera - Dirthy	KN3 7022
ABBA - Gimme	KN37769	Dido - White flag	KN3 7032
ABBA - The Winner	KN37773	Kylie - Slow	KN3 7025
ACDC - Highway to Hell	KN37774	Pink - Feel good time	KN3 7031
ACDC - Thunderstruck	KN37775	RHCP - Cant stop	KN3 7024
Beach Boys - Kokomo	KN37778	Robbie W - Something beautiful	KN3 7030

Csak SMS-ben rendelhetsz a 06 90 629 888 számon!
A csengőhang aktiválásának lépései: 1. Küldd el a kiválasztott csengőhang kódját SMS-ben 2. A válaszban megérkezett könyvjelző vagy WAP címét mentsd el 3. A WAP menü segítségével csatlakozz rá a megadott könyvjelzőre v. címre 4. Mentsd el a letöltött csengőhangot a telefonodba!

A polifónikus csengőhangok a következőtelefon típusokra tölthetők le: **Nokia** 3300,3510,3650,5100, 6100,6610,7210,7250,7650,7650, **Panasonic** GD 67 és annál magasabb, **Sony-Ericcson** T610, **Sagem** MY x6, **Siemens** S55 és annál magasabb, **Sharp** GX sorozat.

Fantasztikus JAVA játékok! Valódi játékélmény a mobilodon!

GOLDMINER - Az aranyásóra sok veszély leselkedik, légy óvatos!
Kód: KNGAME 24185
A Cannons-ben a cél a másik fél ágyújának megsemmisítése. Megváltoztathatod a lövés szögét és erejét, így halálos pontossággal veheted célba ellenfeled. Az óriási hatósugarú különleges lövésekkel még nagyobb pusztítást végezhetsz!

DETONATE! Mentsd meg a világot! Te vagy az utolsó esélyünk!
Kód: KNGAME 24165
A Szabadság Szövetsége már csak benned bízhat: le kell rombolnod a Xieon Birodalom fegyverraktárát, amit az elvetemült Dr. Zork és gyilkos robotjai őriznek! Robbants utat magadnak és gyűjtsd össze a kiegészítő felszereléseket! Az akció közben kerüld ki vagy pusztítsd el az űrrobotokat!

CAVEMAN Izgalmas kaland a labirintusban Fred-del, az ősemberrel!
Kód: KNGAME 24133
Segíts Frednek, a szimpatikus ősembernek, hogy a csillogó érméket összegyűjtve kijuthasson a földalatti labirintusból, elkerülve a veszélyes, lezuhanó szikladarabokat és a vérszomjas szörnyeket, melyek mind őrá leselkednek!

PIPE WORKS - Építs csővezetéket! Egy igazi logikai játék, ahol a gyorsaságodra is szükséged van!
Kód: KNGAME 24197
Építsd meg a lehető leghosszabb csőhálózatot, mielőtt a víz eléri a vezeték végét! Mindig tartsd a szemed a következő csődarabon, és ne feledd: ha a kereszteződésekben mindkét irányban folyik a víz, egy halom bonusz pont üti a markod!

CANNONS - Egy igazi klasszikus harci játék! Találd el az ellenfél ágyúját!
Kód: KNGAME 24121
A Cannons-ben a cél a másik fél ágyújának megsemmisítése. Megváltoztathatod a lövés szögét és erejét, így halálos pontossággal veheted célba ellenfeled. Az óriási hatósugarú különleges lövésekkel még nagyobb pusztítást végezhetsz!

RACING FEVER - Igazi őrület az autóverseny szerelmeseinek!
Kód*: KNGAME 24289
Hagyd, hogy teljesen elragadjon a versenyláz! Előzd meg minden ellenfeledet, miközben eszeveszett sebességgel száguldasz végig a pályán! A célvonalig nincs megállás!
*kivéve SonyEricsson T610 és Siemens M/S/SL55

A Java játék letöltésének lépései: 1. Küldd el a kiválasztott játék kódját a **06-90-629-888**-as számra kétszer egymás után, két külön SMS-ben. **2.** A válaszban megérkezett könyvjelzőre vagy hírszolgáltatói üzenetre rákattintva WAP felületen keresztül töltsd le a játékot. **3.** Mentsd el a letöltött játékot a telefonodba! A tartalmat akkor tudod letölteni, ha megfelelően működik a WAP előfizetésed! **Amennyiben szeretnéd a WAP szolgáltatásodat letesztelni, küldd el az KNTESZT kulcsszót a 20-9000-868 –as alapdíjas SMS számra!**
Csaki Nokia 3410, 6310i, 3510i, 8910i, 3100, 3300, 5100, 6100, 6800, 7210, 6610, 7250, 3650, 7650, Siemens C55, M50, M/S/SL55; SonyEricsson T610 telefonokra!

NOKIA képüzenetek

KN481283 · KN481282 · KN481276 · KN481285
KN481278 · KN481286 · KN481284 · KN410749
KN410753 · KN410754 · KN420009 · KN410765

NOKIA és SAMSUNG operátorlogók

Samsung készülékekre (csak V200, S300, S100) történő letöltéshez írd az SG kódot a számok után! Pl: KN28123 SG

KN711031 · KN711029 · KN711028 · KN711032
KN781172 · KN710509 · KN710504 · KN781175
KN711029 · KN711200 · KN781176 · KN711202
KN781173 · KN781174 · KN781177 · KN781179
KN711209 · KN711207 · KN711206 · KN711205

SIEMENS és ALCATEL

képüzenetek valamint dallamszerkesztő nélkül letölthető csengőhangok

SMS-ben történő letöltéshez írd a SIE vagy az ALC kódot a számok után! Pl: KN28123 SIE vagy KN28123 ALC

Képüzenetek!
KN481282 · KN481283 · KN481276
KN481285 · KN481286 · KN481172

Csengőhangok!

Love story	KN28142	RHCP Californication	KN28168
Micimackó	KN28143	RHCP Otherside	KN28169
Mission Impossible	KN28144	Scooter Ramp	KN28170
Pink Panther	KN28145	Vengaboys Shalala	KN28171
Pulp Fiction theme	KN28146	Xzibit paparazzi	KN28172
South Park	KN28147	Starwars Opening	KN28177
Star trek	KN28148	Mekk mester	KN28179
Titanic intro	KN28149	Mezga csalad	KN28180
Xmen	KN28151	Süsü	KN28181
New York	KN28156	Kiraly Linda Clubsong	KN28183
Gladiators	KN28161	Kozmix Angyal	KN28184
Harry Potter Diagon alley	KN28162	Romantic Homokszem	KN28187
Starwars Cantina	KN28163	Romantic Szeretem őt	KN28188
Las Ketchup Asereje	KN28167	Romantic Vágyom rád	KN28189

Siemens M50, C45, S45, Me45, MT50, SL45, C55, A50, SL42, valamint Alcatel 511, 512, 525, 715 készülékekre!

Csengőhang letöltésénél ne felejtsd el beírni a kód után a készüléked típusának első két betűjét is! Például: ha a James Bond csengést szeretnéd, és Alcatel telcsid van, küldd : KN21007 AL »Nokia-NO/ Sagem-Sa / Motorola-MO/ Siemens-SI/ Ericson-ER / Alcatel-AL« A csengőhangok minden Nokia készülékre és a fenti készülékek közül azokra tölthetők le, amelyek dallamszerkesztővel rendelkeznek. A szolgáltatás mindhárom mobilhálózatból (Westel, Pannon, Vodafone) működik!

TOP 10

1. Knight Rider	KN21025
2. Kate Ryan - Desenchantee	KN27420
3. TNT - Kicsi gesztenye	KN21298
4. Gladiátor	KN22012
5. Panjabi Mc - Mundian	KN23006
6. Sterbinszky - Axetázis	KN22074
7. TATU all the things	KN24068
8. Groovehouse - Hajnal	KN21201
9. Scooter - Ramp	KN22073
10. Az operaház fantomja	KN21139

CSENGŐHANGOK:

FILMSOROZAT

Charlie Angyalai	KN22007
Deep Space	KN21002
Esti mese	KN22009
Family Frost	KN22010
Flashdance	KN22011
Flashdance	KN21003
Frank Sinatra New York	KN21192
Gladiátor	KN21004
Grease	KN22013
Gumimacik 1.verzio	KN22014
Harry Potter - Diagon Alley	KN22016
Harry Potter - Theme	KN22020
Hegedűs a háztetőn	KN22022
Inspector Gadget	KN22024
James Bond - Goldfinger	KN22025
Jó a rossz és a csúf	KN22027
Kacsamesék	KN22028
Kánkán	KN22029
Kincs ami nincs	KN22030
Kockásfülű nyúl	KN22031
Kukori és Kotkoda	KN22032
Különben dühbe jövünk	KN22033
Lost In Space	KN22036
Love Story	KN22037
Mekk Mester	KN22038
Micimackó	KN22039
Muppet Show	KN22040
Nagy ho ho horgász	KN22041
New York, New York	KN24071

MADÁRHANG

Barna Kúszómadár	KN22098
Bóbita	KN22099
Carolina madár	KN22100
Csíz 1.verzió	KN22101
Északi Bíboros	KN22112
Fekete Poszáta	KN22102
Feketebegyű Kékposzáta	KN22103
Feketenyakú Zöldposzáta	KN22104
Gesztenyebarna Poszáta	KN22105
Házi pinty	KN21153
Házi Pinty 1	KN22106
Pinty	KN22107
Rigó	KN22108
Sárgabegy	KN22110
Sirály	KN22109
Tücsök	KN22111

METAL

Incubus - Warning	KN22076
Korn - Freak On A Leash	KN22077
Korn - Here To Say	KN22078
Kraftwerk - Computer Love	KN22079
Kraftwerk - Pocket Calculator Mix	KN22080
Nickelback - Too Bad	KN22082
Papa Roach - Last Resort	KN22084
Papa Roach - She Loves Me Not	KN22085
Pod - Alive	KN22086
P.O.D. - Boom	KN22083
System Of A Down - Aerials	KN22087

POP

Aerosmith - Walk This Way	KN21511
Afroman - Because I Got High	KN21512
AHA - Take On Me	KN21454
Alice Deejay - Better Of Alone	KN21392
All Saints - Bootie Call	KN21516
All Saints - Pure Shores	KN21393
Asanthi: Happy	KN21522
ATB - I Will	KN21427
ATB - Let You Go	KN21487
ATB: Hold You	KN21524
Bellini - Samba De Janeiro	KN21546
Blink 182 - All The Small Things	KN21395
Blondie - Maria	KN21553
Bloodhound Gang - Bad Touch	KN21377
Blue - Fly Byl	KN21554
Bocelli: Con Te Partiro	KN21472
Bombfunk MC's-Freestyler	KN21378
Bon Jovi-Living On A Prayer	KN21440
Bosson - One Of A Million	KN21560
Britney Spears - Boys	KN21567
Brooklyn Bounce - Club Bizarre	KN21573

Logo, képüzenet és csengés 380Ft+áfa/SMS vagy 240 Ft + áfa/perc. Társkeresés csak 76 Ft + áfa/sms! Polifonikus csengőhang és JAVA játék 800 Ft + Áfa/sms. **További csengőhangok, képüzenetek, oplogók a TV2 TELETEXT 610. oldalán.** **Telefor Kft.** Közönségszolgálat: 06-1-422-3490 info@telefor.hu

Lamour Sms



Nagyszerű, mert segít, hogy azonnal rátalálj arra, aki hozzád a legjobban illik. A többi Rajtad múlik! Az ismerkedéshez mindenekelőtt regisztrálnod kell, ehhez küldd el sms-ben az **KNREG** szót a **1781** számra, ezután rendszerünk már eligazít. Hetente többször frissülő **BEMUTATKOZÓK!**
TV2 TXT 660. oldal
Minden mobilról! (A telefonszámodat senkinek sem adjuk ki!)

SZERELEM BORÍTÉKOLVA

TARTALOM



AKTuális 67

2003 DECEMBER – A SOHA NEM LÁTOTT MENNYISÉGŰ JÁTÉK HÓNAPJA

„Ha valami nem megy, nem kell erőltetni…" – nyugtáztam magamban és kényelmesen hátradőltem (hogy egészen pontosan fogalmazzak: hanyatt dőltem :) a szerkesztőség fáradtkék „szereposztó díványán".

Miről beszélek? Arról a testvérek között szólva is brutális mennyiségű DVD-ről, ami decemberben ellepte az íróasztalomat, a fiókokat, sőt, úgy tizenkettedike magasságában már a környező polcokat is. (Mindenhol játékok voltak, na! :)

Joggal kérdezed, Kedves Olvasó, hogy: „De mennyi az a brutálisan sok?"… Hát, ha rám borulna, hamar beadnám a kulcsot – hacsak Mancs ki nem kaparna a műanyag halom alól; amire mondjuk elég kicsi az esély…

Harmincnégy játék; ennyi fért be, nem több. (Lehet, hogy 35. Esetleg 36. Képtelen vagyok megszámolni…) Hiába osztottam, hiába szoroztam; hiába hívtak fél óránként a tesztelők, hogy *ez* legyen inkább egy oldal, *az* viszont kettő, és *ehelyett* inkább írna *arról*.

Be kell látni, hogy kifogtak rajtunk a kiadók. Emlékeimben kutatva sem rémlik még egy olyan év, amikor ennyi híres, vagy híresnek mondott/vélt cím került volna ki a karácsonyi piacra.

A XIII címlap már szeptemberben kész volt, azzal legalább nem kellett foglalkozni. Ezen kívül megpróbáltam olyan anyagokat beválogatni, melyek az újság megjelenésének pillanatában már a boltokban lesznek – így remélhetőleg megkönnyítjük a vásárlást. Eszméletlen sok jó PS2-es stuff tesztjét találjátok meg a következő oldalakon, de van bőven program Xbox-ra is; sőt, most még a GameCube tulajok is elégedettek lehetnek valamennyire. Olvassatok, szemezgessetek, válogassatok!

Januárban újra jövünk, ahogy mindig. KÉSZÜLJETEK! A felhozatal – már most tudom, hiszen már most kétszer meg tudnám tölteni a januári számot :) – iszonyatosan erős lesz. Final Fantasy X-2, SOCOM 2, Manhunt, Gran Turismo 4 Prologue – PS2-re. Mario Kart DD, P.N. 03 – GameCube-ra. Project Gotham Racing 2, Counter-Strike, Vice City – Xbox-ra. Egy kis ízelítő, hogy legyen miért izgulni addig is… :)

Mielőtt jönnének a jókívánságok, felhívnám figyelmeteket a 76. oldalra. Igeeen! Karácsonyi Nyereményesőőőőőő! Vágjátok ki, küldjétek be – nagyon sokan fogtok nyerni, azt garantálom! Komoly halom cool cuccot gyűjtöttem be a kiadóktól, sőt, január végére még újabb játékokat, pólókat és csecsebecséket várok, úgyhogy jut ajándék, remélem mindenkinek – de a szerencséseknek mindenképp! :)

Ugyanitt találjátok új DVD kiadványunk hirdetését is. Töltsétek le a bombasztikus előzetest a www.576.hu oldalunkról és rendeljétek meg, ha tetszik!

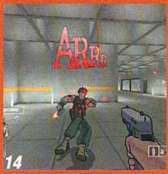
Végül szeretnék az egész 576 stáb és a teljes
Konzolos tesztelő gárda nevében
minden kedves olvasónknak, barátunknak, ismerősünknek,
576.hu-s, index.hu-s és supergamez.hu-s fórumos bűntársainknak
– és egyben minden 576 Konzol utálónak is :) –
Kellemes Karácsonyt és **Boldog Új Évet** kívánni! Vagy ahogy a néhai
576 KByte legendás főszerkesztője, Áprili Zolee mondta annak idején:
PÚEK! (**P**rogramokban gazdag **Ú**j **É**vet **K**ívánunk!)

KÖSZÖNJÜK, HOGY MINKET OLVASOL!

Martin

Az 576 Konzol pontozási rendszere

1-2.5 pont	– Csak saját felelősségre. Mi szóltunk! Nem érdemes koptatni vele a gépet.
3-4.5 pont	– Ha éppen nem tudsz jobb dologra költeni, szerezd be, de ne várj töle sokat.
5-5.5 pont	– Teljesen átlagos, játszható stuff. Néhány kósza órára biztos leköt majd.
6-7.5 pont	– Jópofa! Egy próbát mindenképpen megér. Talán rá is kattansz?!
8-9.5 pont	– Bátran ajánljuk, mert kellemes, finom játék. Nem fogsz csalódni benne!
10 pont	– Kihagyhatatlan, mindenki számára kötelező, 576 Konzol favorit! Király!



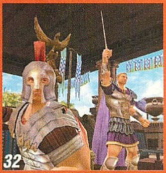
XIII



Beyond Good & Evil



Ghosthunter



Gladius



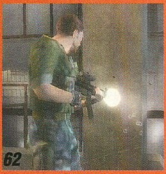
True Crime



SWAT



Prince of Persia



Rainbow Six 3



Armed & Dangerous



Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy



Star Wars Rogue Squadron III: Rebel Strike



Viewtiful Joe

ISSN 1417-9296

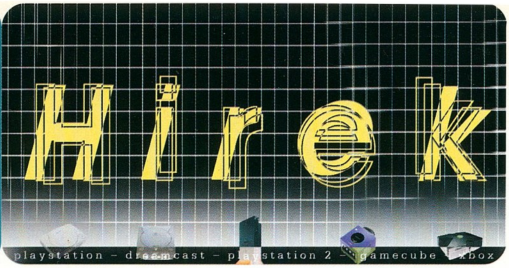
Nyomás: Offset és Játékkártya nyomda RT
(A GOLDMANN csoport tagja)
Főszerkesztő: Martin
Nyomdai előkészítés: Titz Renáta
Kiadja: Comgame Kft., 1042 Budapest,
Árpád út 112. (Árpád Üzletház)
Terjeszti: Hírker Rt, NH Rt
és alternatív terjesztők
E-mail: 576konzol@576.hu

Laptulajdonos: Balogh Zsolt

Lapterv: 576 Konzol Team
Levilágítás: Heiling Média Kft.
Levélcím: 1329 Budapest, Pf.: 24.
Telefon: 06-1-369-26-86
Előfizethető: Comgame 576 Kft.
1329 Bp. Pf.: 24.
Website: www.576.hu

Címlap: XIII (PS2)

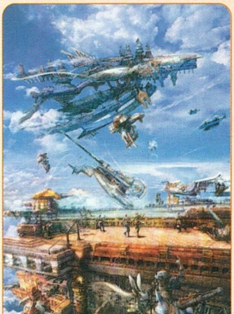






FINAL FANTASY XII (PLAYSTATION 2)

A Square Enix-nél szavatartó emberek dolgoznak. Ha ők egyszer azt mondják, hogy november tizenkilencedikén bemutatják a **Final Fantasy XII**-őt a nagyközönségnek, akkor



aznap reggel bizton lehet számítani arra, hogy este már új információkkal a kobakunkban térünk nyugovóra. Most sem kellett bennük csalódnunk: a Square Enix rendben aktiválta a játék pár hónapja ugyan már élő, de tartalmat eddig még nem nagyon mutató hivatalos honlapját, melynek nyitólapján ez volt olvasható (veretes japán nyelven persze, a fordítás *Antaru* műve – ezúton is köszönjük neki):

A harcos kezébe veszi a kardot,
Magához szorít egy követ,
És az elhaló emlékeket a kardba vési,
A megtanult technikákat a kőbe rejti
A történet a kard meséli...

Ezzel párhuzamosan a cég sajtótájékoztatót tartott a Final Fantasy saga tizenkettedik inkarnációjáról. Először a játék készítőit mutatták be





(szögletes zárójelben az urak által eddig elkövetett jelentősebb produktumok címei olvashatók): *Yasumi Matsuno* (producer) [Vagrant Story, Final Fantasy Tactics]; *Akihiko Yoshida* (karakterdizájn & 3D pályatervezés direktora) [Final Fantasy Tactics, Ogre Battle]; *Isamu Kamikokuryou* (háttér rajzok/festmények) [Final Fantasy X, Final Fantasy VIII]; *Hideo Minaba* (művészeti vezető) [Final Fantasy VI, Final Fantasy IX]; *Nobuo Uematsu* [Final Fantasy széria] és *Hitoshi Sakimoto* [FF Tactics, Tactics Ogre] (zeneszerzők). A rendkívül impresszív névsort a játékkal kapcsolatos információk követték. Az FFXII története a Final Fantasy Tactics Advance-



ban megismert Ivalice világában játszódik. Itt két hatalmas nemzet vívja háborúját: Arcadia a Valentia kódnevű kontinenst uralja, míg a rivális Rosaria Impérium az Ordalia nevezetű kontinenst mondhatja magáénak. A játék ele-



jén Arcadia megtámadja a kicsiny Dalmaska királyságot – az apró ország a két kontinens között helyezkedik el – éppen ezért rendkívül fontos stratégiai szempontból.

A Final Fantasy XII két főszereplőjét Vaannak és Ashe-nak hívják – származásuk szerint mindketten Hume-ok (érdekesség: ez az emberi faj szerepelt az FFXI-ben is). Vaan Dalmaskaban lakik, és nagyon nem tetszik neki az ország megszállása – szabadságot szeretne, ugyanakkor van egy titkos álma is: egyszer légi kalózként szeretne repkedni a felhők felett. Ashe energikus leányzó: Dalmaska uralkodójának egyetlen lányaként a megszállás után ő vezeti az ellenállási mozgalmat. Itt ismerkedik majd össze Vaannal, és úgy érzi, hogy ő az a férfi, aki bele tudna szeretni... (Ennek ellenére a fejlesztők többször is hangsúlyozták, hogy a tizenkettedik részben a szerelmi szál a korábbinál jóval kisebb szerepet kap, mint korábban.)

Nem lesz külön harcképernyő: a csaták a „kalandképernyőn” zajlanak majd – állítólag (nem megerősített információ!) a random összecsapásoknak is búcsút mondhatunk. A konkrét harcrendszerről és a summon-varázslatokról sajna nem sokat tudunk mondani, Square-ék ugyanis ezekről semmit nem voltak hajlandóak elárulni. A játék „főszínei” a narancssárga és kék lesznek – a fejlesztők szerint ezek tükrözik legjobban az FFXII világának melegségét. Ismét találkozunk Chocobo-kkal (lovagolni is lehet rajtuk persze), lesznek Moogle-ok, és a kötelező Cid nevű karakter is feltűnik majd. A játék jelenleg 70 százalékban van készen, a japán megjelenés 2004 nyarán várható – a program állítólag két DVD-n fog elterpeszkedni.

THE RED STAR (PLAYSTATION 2, XBOX, GAMECUBE)

Távoli jövő, egy alternatív univerzumban: a *United Republics of the Red Star* (U.R.R.S.) ka-



tonai alakulatai milliókat mészárolnak le a saját népükből – kizárólag azért, hogy az ország vezetőjének, Imbohlnak utópikus álmait valóra váltsák. Imbohl nagyhatalmú varázsló, és miről is álmodhatna másról, mint a halhatatlanságról. A köztársaság elit alakulataként funkcionáló Heroes of the Red Star osztag azonban hamar ráébred a harc értelmetlenségére és a varázsló alantas szándékaira: szembefordulnak hát vele, meglépnek a Vörös Flottától, és megkezdődik a harc a mágus terrorja alatt nyögő birodalom felszabadításáért. A fenti (durva kliséktől abszolút nem mentes) történetből az Archangel Studios farag játékot az Acclaim kiadói szárnyai alatt. A játék a megszokott formulát követi: third-person akcióorgiát kapunk, de azt legalább érdekfeszítő grafikai megvalósításban. A **The Red Star** vizuális világát a huszadik század egyik legfurcsább művészeti irányzata, a szovjet avantgárd inspirálta – a történetet korábban digitális képregény formá-



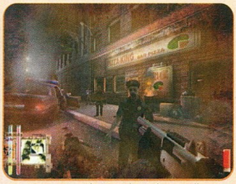
jába öntő *Christian Gossett* kétszer nyerte el az Eisner-díjat, és a befolyásos amerikai Wizard magazin többször is az Államok legmeghatározóbb comics-művészei közé választotta.

Ilyen művészi háttérrel azért már illik valami egyedit letenni az asztalra: kár, hogy a játékból közölt képek eddig semmit nem mutatnak a fene nagy eredetiségből, nekünk egy teljesen átlagos ütős-lövős-rombolós akciójátéknak tűnik a dolog. Megcélzott megjelenési időpont: 2004 második fele, Playstation 2-re, Xbox-ra és Gamecube-ra párhuzamosan.

ZOMBIES (PLAYSTATION 2, XBOX, GAMECUBE)

Valakinek csak meg kellett csinálnia: mivel a *Capcom* nem ütötte le a magas labdát a Resident Evil szériával, a Krysalide állt neki egy élőholtakat felvonultató túlélő horror-FPS összebarkácsolásának. A nemes egyszerűséggel





Zombies névre keresztelt játék egy elhagyatott kisvárosba kalauzolja el a játékost: a városkában titokzatos vírus pusztít, amely dühöngő zombikká változtatja a lakosságot (szerintem a Capcom perelni fog :-). Hősünk feladata természetesen a túlélés, és a városból való kijutás: ezt megoldhatja a szokásos golyózáporral, puszta kezes harccal, különféle robbanószerek (molotov koktél rulez!), vagy a kezébe akadó, fegyverként használható tereptárgyak segítségével. A zombiktól elszenvedett sérülések következtében testünk lassan, de biztosan elkezd átalakulni, szépen lassan mi is átmegyünk élőhalottba – a folyamatot az ellenszérum felkutatásával állíthatjuk le, a szokásos medikitek csak lassítják az átalakulást, vissza nem fordítják. Bolyongásunk során összeakadunk majd egyéb túlélőkkel is, akik amellett, hogy segítségünkre lesznek, még fegyverkezési, ügyességi, valamint technikai skilljeinket (összesen 11 kategóriában) is továbbfejleszthetik. A Zombies a tervek szerint erős húsz órányi tiszta játékidőt kínál a élőhalott-mészárlásra kiéhezett játékosoknak. Nagyon nem kell még rágni a körmöket: a játék meglehetősen kezdeti stádiumban van, a megjelenést a messzi 2005-ös évre (annak is az első negyedére) datálják – az első képek minden esetre roppant bíztatóak. A Zombies a dolgok jelenlegi állása szerint jön mindenre, amire csak jöhet: a Playstation2, Xbox és Gamecube tulajdonosok egyaránt bekapcsolhatják majd magukat a látványos zombihent örömeibe.

RACE DRIVER 2 (XBOX)

A *Codemasters* Race Driver programja ugyan nem hozta meg a remélt revolúciót az autóversenyek műfajában (a nagy dérrel-dúrral beharangozott sztori-módusz leginkább a brazil szappanoperák bohókás világához hasonlított – ennek megfelelően átkozott unalmas volt), de az egyszerűen **Race Driver 2**-re keresztelt második epizód (elég gyorsan gyártják mostanában



a folytatásokat az angol játékstúdióban: a Colin 3 után villámgyorsan kiadták a negyedik epizódot, és a Race Driver folytatását is egy szűk év alatt tervezik összedobni) talán majd javít az összképen. „Kódmesterék” alaposan hozzányúltak a játékhoz: teljesen újraírt fizikai motor, tisztességgel felturbózott grafika, új sérülési modell (ez az első részben sem volt rossz), ötvenhat versenypálya és harmincféle bajnokság (ízelítő: GT Sports Car Racing, Street Racing, Rally, DTM, V8 Supercars, Global GT Lights, Rally Cross,








Formula Ford, Open Wheel Grand Prix and Classic Car Racing) gondoskodik majd arról, hogy az autóverseny-fanok behelyezzék a gépükbe a Race Driver folytatását. Reméljük, hogy a sztorit ezúttal vagy teljesen mellőzik, vagy kicsit élvezhetőbbre csiszolják – autóversenyezni akarunk, és nem egy szerencsétlen balf...izé, balfék válogatott szenvedéseit bámulni. Megjelenés 2004 telén, kizárólag Xbox-ra (és PC-re, de ez minket most kevésbé érdekel) – a Playstation 2 tulajok a jelek szerint ezúttal kimaradnak a mókából.

DRIVER 3 (PLAYSTATION 2, XBOX)

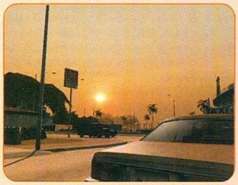
A Driver 3-ról korábban már írtunk pár sort, de most annyi érdekes újdonság derült ki a jövő tavasszal debütáló játékról (plusz rengeteg új kép érkezett belőle), hogy mindenképpen



foglalkozni akartunk vele részletesebben is. Kezdjük a rossz hírrel: a korábban beígért Gamecube verzió soha nem fog elkészülni, a játék kizárólag a Playstation 2-őt és az Xbox-ot cé-



lozza be. *Martin Edmonson*, a játékot fejlesztő managing & development direktora alaposan odanyilatkozott a sajtónak a **Driv3r** (igen, hi-



vatalosan így hívják a játékot – szerintünk elég hülyén néz ki) újításairól.

A játék fizikai motorjának fejlesztése négy évvel ezelőtt kezdődött – a munkálatok a Stuntmannel párhuzamosan folytak. Magán a játékon nagyjából három éve dolgoznak a fiúk. A fejlesztés mostanra a finisébe ért, jelenleg a kódot optimalizálják, bugokra vadásznak, a missziókat finomítják, és az autók viselkedését tökéletesítik. A Driver harmadik epizódjában hetven gépjármű kormánya mögé pattanhatunk majd be: lesznek autók, teherautók, kisbuszok, kamionok, motorok, és motorcsónakok is. (Úgy tűnik, mindenképpen rá akarnak licitálni a GTA3-ra és a Vice City-re a fiúk... :-) A Driver 3 sztorimódusza (akár csak előző részeben) *Undercover* névre hallgat: itt ismét a korábbi epizódok hősét, Tannert alakítjuk, de ezúttal segítőtársat is kapunk egy Tobias Jones nevezetű úriember személyében. A történet kezdetben egy autó tolvaj banda leleplezése körül forog, de a későbbiekben természetesen náluk jóval sötétebb gazfickókkal is szembe kerülünk. További játékmódok: *Take a Ride* (szabad kocsikázás a városokban), *Survival* (a minket folyamatosan üldöző rendőrök által zaklatva kell minél tovább életben maradnunk) és néhány párperces minijáték – ezek pontos mibenlétére még nem derült fény. A fejlesztőket leginkább három klasszikus filmalkotás inspirálta: a Bullit (klassz, ebben a filmben található szerintünk a filmtörténet egyik legjobb autós üldözése), a Francia kapcsolat és a The Driver. A Driver 3 a Reflections első Xbox-os játéka lesz – a srácoknak nagyon megtetszett a platform, és a jövőben szeretnének még játékot fejleszteni rá.

COLD WINTER (PLAYSTATION 2)

A hírszerkesztő alig ébredt fel a XIII okozta kémes kábulatból, máris egy teljesen hasonló sa-



játszemszögű lövöldével találta magát szemben – igaz, ezúttal az újdonságok között. A **Cold Winter** mögött egy új játékfejlesztő stúdió, a *Swordfish* áll – az urak nem újoncok, a *Vivendi Universal* a tavaly becsődölt Rage maradványaiból toborozta őket. A Hideg Tél olyan, mintha a XIII édes testvére lenne, csak éppen cel-shading nélkül. A főhős itt is egy megcsömörlött titkosügynök (ő legalább tudja a nevét: Andrew Sterlingnek hívják), aki egy ügynök-néni segítségével hajt végre szupertitkos missziókat – az ellen-



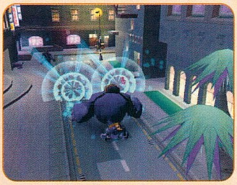
fél a világot (ismételten) elnyelni készülő globális terrorizmus. A fejlesztők erős történetre alapoznak: a kínai börtöncellában induló, Egyiptomban folytatódó, majd Szibériában végződő FPS sztoriját az ismert kémregény író, Warren Ellis követte el. Jófajta kémes lövöldéhez méltóan a Cold Winter az akcióelemek mellett a lopakodásra is a csendben gyilkolásra is nagy hangsúlyt fektet: ellenfeleink (állítólag) soha nem látott intelligenciával rendelkeznek majd (huh, hányszor beígérték már ezt...), viselkedésük teljesen nélkülözi az előre szkriptelt momentumokat. Tűzharcban reálisan viselkednek, képesek lesznek csapattaktikákat alkalmazni, és kitűnően reagálnak majd a váratlan szituációkra is – őszintén reméljük, hogy ez nem a szokásos „visszadobom a felém hajított gránátot" reakcióban merül majd ki. A játék Renderware motort használ (mint például a Vice City, vagy a Burnout 2 – Rendeware motoros FPS-t úgysem nagyon láttunk még), és a Playstation 2 exkluzivitásnak hála a fejlesztő urak maximálisan kihasználhatják a célplatform hardverének speciális képességeit – ez elsősorban a csinos fény/árnyék effektekben és a részletesen kidolgozott karakterekben fog megmutatkozni. A Swordfishnél NAGYON sokat várnak a játéktól: azt szeretnék, ha a Cold Wintert a Metal Gear Soliddal és a Half-Life-fal emlegetnék majd egy lapon a játékosok (van önbizalmuk, az hétszentség :-). A megjelenésig még jó sokat kell aludni: a premiert 2004 őszére datálják.

KID NINJA: SPIRIT OF THE DRAGON (PLAYSTATION 2, GAMECUBE)

Közeleg a karácsony, kapjanak valami újdonságot az 576 Konzol fiatal (nagyon fiatal) olvasói is: a londoni illetőségű *Asylum* által fejlesztett **Kid Ninja: Spirit of the Dragon** kifejezetten a tizedik életévüket még be nem töltött játékosokat célozza meg. A Kid Ninja egy népszerű rajzfilm / képregény-szérián alapul (szerintem errefelé nem nagyon adták a tévék, aztán lehet, hogy csak én nem követem figyelemmel a szombat és vasárnap délelőtti matinékat). A já-



ték főhőse egy tizenkét éves kissrác, Jet, aki az őseitől örökölt ninjitsu tudását kamatoztatja a gonosz elleni harcban – éjszakánként egyszerű



iskolásfiúból Kid Ninjává változik, és az ördögi Dühöngő Sárkány Szellemek elpusztításán fáradozik. Akció van (Kid Ninja pörög-forog, és a levegőben szaltózva veri le az ellene áskálódókat) a vért, szadizmust, és a brutalitást viszont teljes egészében száműzték a játékból – nagyon helyesen. A Kid Ninja így első blikkre nagyon jópofa játéknak tűnik (a karakterek koncepciós tervein nagyokat mosolyogtam – Martin apu a felső képsorba talán be is tűz belőlük egyet) **(Be. Martin)**, cuki grafikával és ellenfelekkel – ilyen is kell néha az ember lelkének a sok belezős-felrobbantós anyag mellett. A megjelenés a jövő ködébe vész: valamikor 2004 őszén számíthatunk rá, Playstation 2-őn és Gamecube-on.

TERMINATOR 3: REDEMPTION (PLAYSTATION 2, XBOX)

A **Terminator 3: Redemption** gyakorlatilag a semmiből bukkant elő: eddig abban a tévhitben ringattuk magunkat, hogy a most megjelent T3: Rise of the Machines lesz az egyetlen a Terminator 3 mozilicencre épülő konzolos játék. Nos, tévedtünk egy alaposat. Az *Atari* a jelek szerint nem elégszik meg egy



filmfeldolgozással, hanem kapásból kettőt készíttet. A Rise of the Machines házon belüli fejlesztés volt, a Redemption pedig a *Paradigm Entertainment* hegeszti. Nekünk egyébként (így a képek, meg a két hete kiadott in-game vide-

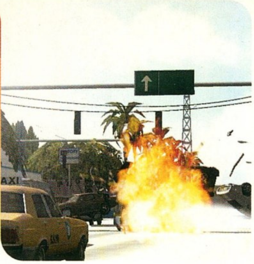


ók alapján) ez a kettes számú Terminátoros lövölde szebbnek, jobbnak és izgalmasabbnak tűnik, mint az év végén megjelent T3 játék. A Redemption ugyanis a jövőben játszódik (hatalmas nyílt tereken), főszereplője az jó öreg Terminátor (a hangját maga a nagyságos kaliforniai kormányzó uraság, Mr. Schwarzenegger adja), aki a géphábörú szaggatta jövőben hajt végre kacifántos missziókat. A népszerű roboton kívül állítólag embereket és egyéb cyborgokat is irányíthatunk. A Rise of the Machines amerikai kiadásán ott figyel egy demo a játékból: ezt gyaníthatóan a PAL-os változatba is áthozzák, így aki azt megvette (és ezzel valószínűleg hatalmas hibát követett el :-) kipróbálhatja, hogy milyen is a lesz a jövőre megjelenő futurisztikus akció: Megcélzott platformok: Playstation 2 és Xbox.

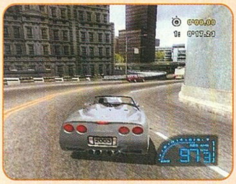
CORVETTE (PLAYSTATION 2, XBOX, GAMECUBE)

Az idei Electronic Entertainment Expón mutatták be először a jónépnek a TDK Mediactive



legújabb, multiplatform irányultságú autós játékát, a **Corvette**-et, mely 1953-tól kezdődően mutatja be és versenyezteti a játékost a neves amerikai autógyártó cég négykerekűivel – amúgy Need for Speed: Porsche Unleashed módjára. A program egy az egyben a fentebb említett NFS alapjaira épül, a tuningolás művészetétől kezdve a különböző bajnokságok megnyerésén át a Corvette „történelem" teljes kivesézéséig minden benne van, amit egy átlagos autóbolond elvár egy ilyen játéktól. Játékmódokban nem lesz hiány: Arcade módusz, Quick Race, Karrier mód (amatőr és professzionális szekcióra bontva), speciális versenyek (Hot Lap Challenge, Custom Vette Challenge, Circuit Endurance, Route 66 Checkpoint, és Mother Road Endurance). Összesen tizenhárom pályán nyomhatjuk tövig a gázt – a pályák négy különböző formában nyomhatók végig (azaz lesznek rajtuk alternatív útvonalak). A Corvette természetesen vaskos multiplayer szekciót is felvonultat: a szokásos osztott képernyős viadalon kívül játszhatunk majd i-Linken (Playstation 2) vagy Xbox-Live-on keresztül is. Megjelenés jövőre, addig mindenki gyakoroljon az NFS: Undergrounddal…




VIRTUA FIGHTER: CYBER GENERATION (PLAYSTATION 2, GAMECUBE)

A *Sega* végre fellibbentette a fátylat a régóta készülő (annak idején még Dreamcastra vártuk…) *Virtua Fighter Quest*-ről: a játék végleges címe **Virtua Fighter: Cyber Generation**, a direktori székben *Makoto Osaki* ül (az úriember legutóbb a Shenmue I-II elkészítésében vállalt meghatározó szerepet), és 2004 nyarán fog megjelenni, Playstation 2-re és Gamecube-ra [tehát NEM GC exkluzív, ahogy korábban hittük]. A jövőben járunk, Acropolis városában. A hatalmas várost egy bonyolult információs hálózat szövi át – ezt a helyiek Nexusnak hívják. A Nexust mindenki használja, de csak a hackerek ismerik igazán: ők elveszett információk után kutatnak a hálózatban. A játék főszereplője, *Sei* (egy tizennégy éves hacker) egy nap furcsa dologra bukkan: virtuális „lelkeket" talál a Nexusban, melyek speciális mozdulatokkal képesek felruházni a birtokosukat. A negatív oldalon a titokzatos Judgement Six organizáció áll: ők az összes lélek összegyűjtésével akarják uralni a Nexust. A Judgement Six hat tagot számlál: Moon, Death, Wheel of Fortune, Devil, Tower és a nagyfőnök Judgement. Hősünk nem marad egyedül a harcban: egy tizenöt éves leányzó, *Toka* segíti majd őt kalandjai során. Érdekes, hogy a Sega jelenleg látványosan ignorálja az amerikai/európai megjelenésre vonatkozó kérdéseket – ez remélhetőleg nem azt jelenti, hogy mifelénk soha nem fog kijönni…




SHANTAE ADVANCE: RISKY REVOLUTION (GBA)

Shantae már ismerős lehet a Gameboy Color tulajoknak: a *Capcom* platformere annak idején az egyik legszínesebb és legváltozatosabb grafikát felmutató GBC játékként vonult be a köztudatba. A *WayForward Technologies* most újra akcióba küldi a bájos dzsinnhölgyet, csak ezúttal Gameboy Advance-on. Feladatunk nem sokat változott az első rész óta: futunk-ugrunk-harcolunk, és gyakorta varázslunk. Shantae mágia-eszköztára viszont szerencsére jelentősen kibővült az előző epizódban megismertekhez képest: most már képes felvenni ellenfeleinek alakját is szükség esetén. Szükségünk is lesz azokra a ravasz varázslatokra: hősnőnk ezúttal a gonosz Risky Boots kalózhölgy ellen veszi fel a harcot, aki az egyébként roppant békés és jóságos Sequin Lands földjét fenyegeti. A program multiplayer opcióval is fel lesz vértezve, amelyről csupán annyit tudni, hogy egyszerre akár négyen is nekiugorhatnak majd az akciónak. Nagyon klassz kis akció-ugarbugrának néz ki az új Shantae, a cuki grafikán kívül, talán játékmenet tekintetében is tud majd valami újat mutatni a műfajban – ez elég nehéz lesz, mert GBA-n jelenleg Dunát lehetne rekeszteni a hasonszőrű játékokkal. A kicsiny dzsinn 2004 első felében lopódzik fel a GBA-k képernyőjére.



PLAYSTATION EXPERIENCE – MAGYARORSZÁGON!

December negyedikén kis hazánkban is megrendezésre került a **Playstation Experience**. A rendezvényre *Stiletto* kollégát delegáltuk (aki a VIP belépőkártyája segítségével a játékkínálat mellett a helyszínen felvonultatott bőséges alkohol felhozatalt is tisztességgel letesztelte :-), lentebb az ő élménybeszámolóját olvashatjátok:



A Dokk bisztró előtti vörös szőnyeg és az elegáns, kétméteres biztonsági őrök csoportja rögtön sejteni engedte, hogy a hazai PlayStation Experience sem lesz kevésbé nagyszabású, mint a londoni. A bejáratnál csinos hostess lányka aggatta nyakamba a selyem, PS2 feliratú mobiltartót, melyen a belépő fityegett, majd egy udvarias, ám szigorú tekintetű security áttessékelt a biztonsági kapun. A belépési procedúrán túlesve azonban már a játékoké volt a főszerep. Elsőként a falnagyságú kivetítőn futó Amplitude demot láttam meg, amitől úgy földbe gyökerezett a lábam, hogy még a hostess angyalkák újabb csoportja sem volt képes teljesen magamhoz téríteni. Egyik kislány szórólapot, trailer-DVD-t és *576 Konzolt* nyomott kezembe. Az újságot zavartan visszautasítottam, majd örömmel konstatáltam, hogy illetlenségemre a magazin magasztalásával reagált. Mondtam neki, hogy *már megvan* (had jusson azoknak, akik még nem ismerik :-), majd elköszöntem és beléptem a nagyterembe. Itt egy percig csak bámultam bután, mint Neo ébredés után: gépek, ameddig a szem ellát… Persze egy komoly LAN partihoz képest csekélység, de közel 50 PlaySation 2 terminál egy helyiségben azért rendesen megdöbbenti az embert. Összesen 19 játékkal lehetett játszani. Legnagyobb nyüzsgés a **Gran Turismo 4**, **Ghosthunter** és **Siren** képernyők előtt volt, de sorba kellett állni a **WRC 3**, **Syphon Filter: The Omega Strain** és **Time Crisis 3** kipróbálásáért is. A hely és az időpont megválasztásából adódóan a rendezvényen inkább csak felnőttek vettek részt, így a **My Street**, **Jak II**, **Ratchet & Clank 2** és **Dog's Life** állomások iránt érthetően kisebb volt az érdeklődés. A nagyszínpadon hamarosan megkezdődtek a mérkőzések. Először profi rallyversenyzők járatták a WRC 3 motorját, aztán jöhettek a bátor jelentkezők. A nézők minden futamot hatalmas kivetítőn kísérhettek figyelemmel, minek folytán a látvány, mondanom sem kell, nem sokban különbözött egy valós TV-közvetítéstől. A Time Crisis 3 és **EyeToy** viadalok csendesebben, de hasonló lelkesedéssel zajlottak, hiszen a főnyeremény mindhárom kategóriában egy-egy PlayStation 2 volt. Számos EyeToy próbálkozásom közül sajnos egyik eredmény sem ért a győztes pontszám közelébe, de gyengeségemet betudtam a szorgalmasan kortyolgatott *grátisz alkohol* kártékony hatásának. Alkalmi kudarcom feloldása végett gyorsan odébb is álltam a bár világosabb, kevésbé játékorientált helyiségébe, hogy vessek egy pillantást a korábban beígért csinibabákra. Nem tudom, odaértemkor épp a CKM címlaplánya vagy a Playboy Playmate 2003 győztese állt-e a kisszínpadon, rózsaszín miniszoknyájára és feltűnően formás idomaira azonban tisztán emlékszem. Na, meg arra, hogy videojátékoktól telítődött férfiak sokasága várt a lehetőségre, hogy egy fénykép formájában megörökítse magát a bájos bombázóval. A magam részéről e lehetőséget mellőzve ismét a bárpult felé vettem az irányt, majd kezemben teli pohárral újra elvegyültem a játékok forgatagában.







MAZSOLÁZÓ

VALAMI BŰZLIK ANGLIÁBAN

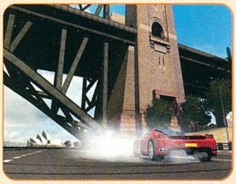
Nagyon rájár a rúd mostanában az angol fejlesztőcsapatokra. Múlt hónapban a Lost Toys (Battle Engine Aquila) csődjéről voltunk kénytelenek beszámolni – novemberben három újabb angolszász fejlesztőcég követte őket a sírba. A sort a *Batfish* (Captain Scarlett) nyitotta, aztán a *Mucky Foot* következett (a sors fintora: a Lost Toyshoz hasonlóan ők is a híres Bullfrogból váltak ki annak idején) és végül a *Genepool* is beadta a kulcsot. Az idén tavasszal megjelent











a Wolverine's Revenge mögött álló november végén szüntette be a működését, és bocsátja el (azonnali hatállyal) mind a huszonnyolc alkalmazottját. A csőd mögött a szokásos okok állnak: a Wolverine's Revenge nem fogyott túl jól **(Vajon miért? Martin)**, a csapat másik (még be nem jelentett) projektje alól pedig kirántotta a sámlit a kiadó – ennyi elég is volt a cég megszűnéséhez. Lassan a francia példához hasonló kormányzati beavatkozás (ott nemrég indított útjára a kormány egy, kifejezetten a játékipar fejlesztését támogató projektet) lesz szükséges a ködös Albionban – a végén még kihalnak a fejlesztők az egykor fényesen ragyogó angol játékbizniszből.

SIREN REKLÁMBOTRÁNY

A japáni megjelenést követő héten máris csinos kis botrány alakult ki a Sony túlélő horrorja, a **Siren** (nálunk 2004 március végén kerül majd forgalomba, **Forbidden Siren** néven) körül: a cég nagy rakás tiltakozó levelet kapott a japán szülőktől, akik a játék (szerintük) túlságosan is félelmetesre sikeredett tévéreklámját kifogásolták. A Sony nem sokat vacakolt: gyorsan levetette a helyi televíziók műsoráról az inkriminált reklámspotot. Aki kíváncsi rá, hogy miképp néz ki a „rettenetesen félelmetes” filmecske, az látogasson el az 576 Online letöltési szekciójába – mi még egyszer sem riadtunk fel sikoltozva az álmunkból miatta... **(Rajta lesz az új 576 Konzol DVD-n is! Martin)**

A PGR2 ÉS A FELELŐTLEN IFJONCOK

Újabb bizonyíték érkezett arra, hogy fontos pozíciókban is ülhetnek hibbant emberek: *Paul Gibson*, a sydneyi városi tanács a közlekedés biztonságáért felelős csoportjának elnöke keresztes hadjáratot indított a **Project Gotham Racing 2** ellen. Gibson úr szerint a játék roppant veszélyes, mivel a felelőtlen vezetési magatartást reklámozza az ifjúság körében – éppen ezért a legegyszerűbb lenne betiltani. A PGR2 egyébként nagyon jól fogy Ausztráliában, alig két hét alatt 50 ezer darabot szólított belőle magához a fent emlegetett felelőtlen ifjúság. Az ügy pikantériáját az adja, hogy a PGR2 sydneyi pályákat is felvonultat – a belvároshoz tartozó *The Rocks* (ahol egyébként piszok jó kocsmák találhatók :-) és *Circular Quay* negyedekben lehet jó kis versenyeket nyomni. A játékot forgalmazó Microsoftnak egyébként esze ágában sincs visszahívni a produktumot az üzletek polcairól – véleményük szerint ugyanis a játék semmi veszélyeset nem propagál, és különben is „az utcák le vannak zárva a forgalom elől, és gyalogosok sincsenek”. Hiába no, nagy a Jóisten állatkertje... **(Erős lehet az UV sugárzás Ausztráliában... Martin)**

EGY ÉVES AZ XBOX-LIVE

Az **Xbox-Live** egy évvel ezelőtti (amerikai) startjának egyéves évfordulóját megünneplendő a Microsoft egy rakás adatot hozott nyilvánosságra az online szolgáltatás jelenlegi helyzetéről és a jövőt illető várakozásaikról. Az Xbox Live jelenleg félmillió felhasználóval büszkélkedhet. 2004 júniusára az MS a szám megduplázódását (azaz az 1 milliós határ átlépését) várja. A karácsonyi szezonban az Xbox tulajok 25 százaléka fog (tud) online játszani – a Playstation 2-nél ugyanez a szám csak 15 %. (Hmmm, Microsofték ügyesen játszanak az adatokkal: a PS2 modemből többet adtak el, mint a Live-csomagból, de ugye PS2 is sokkal több háztartásban van, mint Xbox – a neten játszók százalékos aránya így értelemszerűen kisebb.) Az öt legkelendőbb Xbox-os játék közül 3 Live-kompatibilis, kettő pedig csak az MS szolgáltatásának segítségével játszható online. A nemrég megjelent **Rainbow Six 3** kapásból rekordot döntött: már az első nap összesen 250 ezer (!) órát játszottak vele az Xbox-Live-on keresztül. A Live felhasználóinak döntő többsége NAGYON elégedett a szolgáltatással: kilencvenkét százalékuk ajánlaná a baráti körének, mint kitűnő szórakozási lehetőséget.

IPARI HÍREK

Square Enix közzétette az idei pénzügyi év első felére vonatkozó üzleti jelentését: az április elsején összeolvadt japán fejlesztőóriásnak minden oka megvan az örömre. A cég az első félévben 19.7 milliárd yenes (152.2 millió eurós) forgalmat bonyolított le, ebből vaskos 1.2 milliárd yent (9.3 millió eurót) realizált nyereségként – ez 67 százalékos növekedést jelent a tavalyi (akkor még különálló) eredményekhez képest. A Square Enix nagyszerűen halad a korábban kitűzött célok teljesítése felé: az üzleti év végére (2004 március vége) 8.1 milliárd yenes nyereséget szeretnének a kasszában tudni.

A siker okai: az utóbbi időben nagyon jól fut a cég online üzletágának szekere (jövő márciusra a Final Fantasy XI felhasználói tábora eléri a 400 ezret – az amerikai és európai megjelenés pedig tovább növeli a userek számát), és az észak-amerikai régióban is nagyon jól teljesítenek a Square Enix játékai (a **Final Fantasy Tactics Advance**-ból 480 ezer darab ment el – csak az USA-ban). A japán piacon ugyan enyhe visszaesés mutatkozott (ennek ellenére a Final Fantasy Crystal Chronicles-ből eladtak 380 ezret), de ez a tendencia következő félévben megjelenő húzónevekkel (FFXII, Dragon Quest VIII) gyaníthatóan megfordul.

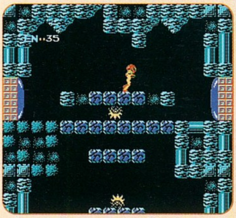
A Square Enix egyébként a jövőben egyre több olyan játékot tervez, melyek nem csak egy médián keresztül támadják be a vásárlókat: a **Fullmetal Alchemist**et például már a kezdetek kezdetén játéknak szánták – de előbb készítettek belőle egy sikeres mangát, és egy még sikeresebb anime-szériát – az ifjú alkimista varázsló kalandjainak játékváltozata iránt már a megjelenés előtt hatalmas az érdeklődés.

A Square Enix sikerek mellett a két nagy japán konzolgyártó is pezsgőt bonthat. A Nintendo NAGYON jó hálaadás-hetet (a Hálaadás napjával végződő hétvége hagyományosan a karácsonyi bevásárlási szezon kezdete az Államokban) tudhat maga mögött: egy hét leforgása alatt 500 ezer Gamecube és 600 ezer Gameboy Advance fogyott az amerikai üzletekben. A Sonynak sem kell szégyenkeznie: novemberben 100 százalékkal növekedtek a Playstation 2 eladások – az ősz utolsó hónapjában egy millió fekete masinát vittek haza az amerikai vásárlók, ezzel 22.5 millióra növelve az észak-amerikai kontinensen értékesített PS2-ők számát. A játékszoftverek is jól fogytak: az eladások itt 90 százalékkal növekedtek. Különösen sikeres a cég „Greatest Hits” (azaz budget kategóriás – mint nálunk a Platinum) szériája: a tavalyi év novemberéhez képest itt 42 százalékos növekedés volt tapasztalható az eladásokban.

FAMICOM FESZTIVÁL

A *Nintendo* a **Famicom** (gyk: a Nintendo Entertainment System, vagyis a NES) 20 éves fennállásának alkalmából rendezvények sorozatával kívánja megünnepelni a konzoltörténelem egyik legtekintélyesebb pályafutását magáénak mondható konzol születésnapját. A jövő év várhatóan több tekintetben is a NES körül forog majd Japánban: több nagysikerű klasszikus felújítása várható Gamecube-ra – az ünnepségsorozat viszont már az idén megkezdődik. Különböző tokiói szervezetek (köztük a TGS lebonyolításában oroszlánrészt vállaló CESA) közreműködésével a konzol pályafutása alatt megjelent több, mint 1200 játék kerül kiállításra a *Tokyo's Ebisu Garden Place*-ben december 4 és február 8 között. Az ünnepségekkel párhuzamosan elkészült a valaha megjelent harminc legjobb Famicom játék toplistájának elkészítése is: a végleges rangsor a néhány héttel ezelőtt megkezdett szavazás eredményeképp az elmúlt napokban született meg.

Érdekes, hogy az első 15 játék javarészt az 1985-86 körüli időszakból került ki: az abszolút number one címet a szigetországban az *Enix* **Dragon Quest III**-a vitte el, de szorosan követte őt az 1985-ös **Super Mario Bros** és a **The Legend of Zelda**. A legjobb 30 közé került a **Final Fantasy III** (Square,



7. hely), a **Tower of Druaga** (Namco, 16. hely), a **Bomberman** (Hudson, 25. hely), és mindenki kedvenc **Metroid**ja (Nintendo 29. hely). Boldog születésnapot, NES !

JÓTÉKONY XBOX

Az *Entertainment Software Charity* (ESC) tegnapi bejelentése szerint a Microsoft is csatlakozott a jótékonysági egylet ESCAPE kódnevű akciójához. Ennek megfelelően az MS december másodikán egy „jótékonysági játékcsomagot” dobott piacra az Electronic Arts-szal, az Eidosszal and Acclaim Entertainmenttel szoros együttműködésben. Nem, nem arról van szó, hogy karácsony előtt ingyen Dobozos játékokat osztanak szét a rászorulók között: a 30 angol fontért vesztegetett pakkból (ez három játékot tartalmaz: Medal of Honor Frontline, Hitman 2: Silent Assassin és a Burnout) származó bevételek az ESC számlájára folynak be – ők pedig a mozgássérült gyerekeket támogatják belőle. A kezdeményezés figyelemre méltó, remélhetőleg a jövőben más kiadók/forgalmazók is csatlakoznak egy ehhez hasonló akcióhoz.

PSX: MEGVÁLTOZOTT SPECIFIKÁCIÓ

A Sony október elején jelentette be hivatalosan a PSX-et: ez ugyebár egy otthoni „multimédiás állomás”, mely vaskos tárolókapacitású merevlemezt, egy teljes értékű PS2-őt, mp3 lejátszási képességet, DVD írót/újraírót és broadband netelérést lehetővé tevő adaptert tartalmazott – *volna*. A feltételes mód oka: a korábban kitűzött december tizenhatodikai japán premiert a Sony csak úgy tudta teljesíteni, hogy számos, korábban beígért szolgáltatást kiszerelt a PSX-ből. Így például a masina nem támogatja többé a CD-R és DVD+RW lemezek lejátszását (DVD-RW-t viszont olvas), nem olvassa az mp3 formátumú zenéket (csak a Sony saját ATRAC formátumát), a képfile-okból pedig csak a JPEG-et képes kezelni (ugrott a TIFF és GIF). A DVD író képességei is csökkentek: a korábban tervezett 24-szeres író helyett egy 12-szeres modell kap helyet a PSX-ben. A legfájóbb pont a broadband adapter eltávolítása: ez már csak azért is érthetetlen, mert így a leendő felhasználók sem az online nyomható PS2 játékokat, sem a Sony netes zeneletöltő szolgáltatását nem lesznek képesek elérni.

A butítások ellenére a PSX továbbra is attraktív masina marad, ami ráadásul a hasonló tudású szerkentyűknél olcsóbban kínálja magát: a 250 gigás merevlemezt tartalmazó változatért 99,800 yent (758 dolcsit), míg a kisebb,



160 gigás tárolókapacitású verzióért 79,800 yent (606 dollárt) kell majd a japán vásárlóknak leszurkolniuk – a konkurens Matsushita HD/DVD-R készüléke majd 1500 dollárba kerül. A kérdés most már csak az, hogy a későbbiekben (például a jövőre esedékes amerikai/európai debüt idején) vajon megjelenik e az eredetileg beígért funkciókkal felruházott PSX...

SEGA VS. ELECTRONIC ARTS

A *Sega of America* november végén a San-Francisco-i szövetségi bíróságon beperelte az *Electronic Arts*-ot, a *Fox Interactive*-et, és a *Radical Games*-t. Az ok: Segáék szerint a **The Simpsons: Road Rage** minden egyes porcikáját az ő nagysikerű Crazy Taxi játékaikból lopták. A per alapja: a Sega annak idején szabadalmaztatta az Államokban a Crazy Taxi alapötletét, miszerint „egy sofőrnek utasokat kell szállítani meghatározott idő alatt egy városban”. A Sega a bíróságon a Road Rage-ről megjelent újságcikkeket kívánja felhasználni bizonyítékul: amerikai kollégáink ugyanis (nagyon helyesen :-) többször is kifejtették, hogy a Road Rage bizony egy durva CT-klón. Kíváncsian várjuk a fejleményeket: ilyesmiért eddig nem volt szokás perelni (a játékipar a klónozásra épül – remek, megvan a vasárnapi Sweet Sunday online cikkem témája! :-), ha a Sega keresztülbokszolja ezt az ügyet, akkor lavinaszerű pereskedésre lehet számítani – többek között a *Rockstar North* is perelhet kapásból a **The Simpsons: Hit & Run** miatt (ami pedig ékteleп nagy GTA klón, ugye).

Liquid

PS2 HARDVER ROVAT







Nemrégiben az a szerencse ért, hogy egy szakajtónyi novemberben megjelent Datel-termék landolt az asztalomon. Lehet, hogy vannak, akik nem ismerik névről ezt az angol céget, de termékeikről már mindenkinek hallania kellett, aki az elmúlt két-három évben komolyabban konzolozott. Nekik köszönhetjük az Action Replay-eket, valamint a GC játékosok életének megszépítőjét, a Freeloadert. Mostanra ők lettek az angol nyelvű piac legnagyobb kiegészítő-gyártói, ezért aztán igen kíváncsi voltam, hogy mivel rukkolnak elő a karácsonyi szezonra.

NÉZZ DVD-T!

Kezdjük a sort a **DVD ADVANTAGE** fantázianevű dobozkával, mely a gondtalan DVD-zést hivatott elősegíteni. Ha egy itthon vett – azaz a kettes régióba tartozó – korongot akarunk megnézni, akkor ebben a fő segítséget a távirányító nyújtja. Ez nincs túldesignolva, szerintem egyenesen puritánul néz ki. Funkcióját tekintve viszont semmi gond nincs vele, ráadásul sötétben úgysem látjuk. A szerkezet igazi tudása azonban nem ez, hanem az, hogy segítségével *bármilyen régióból származó lemezt* megnézhetünk (természetesen csak akkor, ha a televíziónk képes a 60 Hz-es NTSC kép megjelenítésére). Ezt rögtön teszteltem is, végre megnézhettem az E3 alkalmával Amerikában vásárolt Ghost in the Shell és Akira (nem akármilyen, hanem a kétlemezes Special Edition!) DVD-imet. Eddig ezeket csak PC-n tudtam végiggyönyörködni, és beigazolódott a gyanúm: sokkal jobb a filmeket a kanapén eltunyulva, a tévén nézni, mint a kicsi monitoron. A DVD Advantage elvégzi azt, amiért kitalálták – ez ugyan nem sok, de annak, aki hasonló problémákkal küzd, annak hasznos lehet. A készítők valahogy azt is elintézték, hogy az *idegesítő zöldes árnyalat*, mely SCART csatlakozású kábelnél fertőzte meg a képet, eltűnjék. Arról nem is beszélve, hogy az egész pakk feleannyiba sem kerül, mint egy eredeti Sony távirányító – ha annak beszerzését tervezgetjük, én mindenképpen megfontolásra ajánlom ahelyett ezt a csomagot. Elvégre többet tud és olcsóbb – ezzel szemben csak az áll, hogy kicsit rondább... :)

MEMÓRIAJÁTÉK

Második versenyzőnk a **MEGA MEMORY** névre hallgat, bár ez kissé talán megtévesztő, hiszen ezen ugyanúgy 8 megabyte hely található, mint az eredeti memóriakártyán (a Datel honlapja szerint van ugyan 16 megás változat is, de olyat nem kaptunk). Ez alaphelyzetben ugyanúgy működik, mint minden más memóriakártya – menthetünk rá, másolhatjuk vagy törölhetjük állásainkat. Az extra ott jön, amikor kipróbáljuk az ezek mellett terpeszkedő „Crush" opciót. Ez nem más, mint a PC-ken jól ismert és sokszor használt *tömörítés*: azaz a file-ok méretét lekicsinyíti mindenféle matematikai algoritmusokkal. A kezelési útmutató szerint átlagosan 70%-os méretveszteség várható, én 12 mentett állásommal próbáltam ki, és a kijelző 11% (FIFA 2004) és 44% (Tekken Tag Tournament) között mozgott. Ennek átlagát alapul véve körülbelül két megabyte-ot nyerhetünk minden memóriakártyára.

Mindazonáltal két fontos dolgot tudnunk kell ezzel kapcsolatban. Az egyik meglehetősen evidens: a játékok természetesen nem tudják kezelni az összenyomott adatokat, ezeket nem lehet betölteni („uncrusholni" kell őket előtte). Ezért aztán ez a megoldás főleg a régebbi, ám szívünknek kedves állások archiválására alkalmas – nálam például a Final Fantasy X és a Ring of Red save-ek meg is kapták ezt a kezelést. A másik dolog, hogy ez az egész csak akkor működik, sőt, a kártyát csak akkor ismeri fel a PS2 memóriakártyájának, ha a saját lemezével indítjuk el a gépet. Ez után kell kicserélni ezt a játékra – persze nem valami égbekiáltóan rossz dolog ez, csak kicsit idegesítő, hogy fél perccel többet kell várni a kezdésre, mint általában. Őszintén szólva az ígértnél gyengébb teljesítmény (persze biztosan van olyan játék, ahol elérhető a 70%-os eredmény, de tapasztalataim alapján az átlag messze az alatt van...), no meg e kis kellemetlenség miatt nálam kissé alulteljesített ez a ketyere. Az ára alacsonyabb, mint egy „eredeti" memókártyáé, ez a kisebb pénzű játékosoknak bizonyára kecsegtető.

TIÉD A VILÁG!

A harmadik zsákmányom a legújabb **ACTION REPLAY** volt, méghozzá az **AR2 v2.** Tulajdonképpen elmondható, hogy ez a verzió mindent tud, amit egy ilyen kütyünek tudnia kell – így aztán minden PS2-játékosnak jól jöhet. Kezdetnek ott van a fenti áruk által nyújtott teljes tudás, ezzel ugyanúgy képesek vagyunk bármilyen régiójú DVD-t megnézni (zöld árnyalat nélkül), mint a DVD Advantage segítségével. A Mega Memory tömörítési megoldásait is megkapjuk, természetesen ugyanolyan hatásfokkal. Lényegében tehát elmondható, hogy a csalókódok bevitelének lehetősége mellett még két terméket megkapunk az új Action Replay megvásárlásával, és ráadásként még egy memóriakártya is lapul a tokban (a Mega Memory-nél említett korlátozással, azaz játék előtt az AR2 lemezét el kell indítani a használatához). Tényleg nem reklámozni akarom a cuccot, de az biztos, hogy a pénzünkért itt valóban kapunk teljesítményt!

Persze azért a lényeg a fenti újításokon kívül a *csalás*, azaz olyan kódok bevitele, melyek magába a programba írnak bele, olyan előnyöket biztosítva, melyekre a programozók nem is gondoltak. Bonuszként megkapjuk a szokásos második lemezt, amelyen az eredeti PlayStationre készült játékokhoz tartalmaz kódokat. Elég sokat... Egészen pontosan 13.000-nél is többet, ami jó eséllyel azt jelenti, hogy *bármit próbálunk ki*, ott biztosan találunk valami turpisságot (azért persze ez túlzás, a népszerűbb játékokhoz ugyanis akár több száz kód is lehet, míg másokról említés sincs).

A többségnek azért valószínűleg igazán fontos az első lemez lesz, melyen alapból 465 PS2-játékhoz 10.058 csalás van. Az ARS v2 legnagyobb hibájának azt tartom, hogy ezek nem a legfrissebb játékok – a lista valahol tavasszal zárult le, így az idei nyári és őszi slágerek kimaradtak a szórásból. Persze így is elsöprő a kínálat, különösen az igazán nagy játékok esetén – mint amilyen a GTA: Vice City vagy a Final Fantasy X – ezekhez sok száz csalást kapunk. Természetesen a lista nem végleges, hiszen ahogy megszokhattuk, ezúttal is vihetünk be új kódokat. Ennek menete, ámbár egyszerű,

576 KONZOL

mégis sokáig tart, hiszen a kontrollerrel betáplálni a sokjegyű kódokat elég nehézkes. Először megadjuk a játék nevét, majd elnevezzük az adott kódot (pl. „végtelen töltény", vagy „minden kocsi"), és végül bepötyögjük a betűkből és számokból álló sorokat. Ezután ezek közül annyit aktiválunk, amennyit csak akarunk (ha extrém sok csalás aktív, akkor már lehetnek gondok, fagyhat a játék – ilyenkor vegyünk kicsit vissza), azzal a megkötéssel, hogy az **M** – azaz **mester** – jelű kódokat mindenképpen be kell kapcsolni. Ezek engedélyezik ugyanis a többi kód működését – ha ez nincs kipipálva, akkor a többi sem fog működni!

Azt persze meg kell mondani, hogy ha valakinek van korábbi Action Replay kártyája PS2-höz, az nem biztos, hogy jól jár ennek megvételével. A save-ek összenyomása nem valami egetverően hasznos dolog, az amerikai DVD-k használata szerintem nem érint sokakat – a kódok pedig minden kártyán működnek. Viszont ha még nincs ilyen ketyeréd – és sokszor lenne szükséged valami segítségre –, akkor mindenképpen ajánlott. A mi karácsony ajándékunk az az egy oldalnyi AR2 kód, melyeket az év végi játékáradat legjobbjaihoz gereblyéztünk össze.

EGEREK ÉS EMBEREK

A Datel természetesen nem csak ilyen, a PS2 képességeit kis csalással tovább finomító megoldásokat gyárt, más kiegészítőket is a piacra dobott. Hozzánk ezekből kettő jutott el, a **POWERBOARD** és a **POWER MOUSE** (különkülön kaphatóak).

Az első egy billentyűzet, a második pedig természetesen egy egér – olyan irányítók, melyek PC-n alapfelszereltségnek számítanak, konzolon viszont csak a legritkább esetben tűntek fel. Ennek persze meg van a maga oka: az idők során nagyjából elkülönültek egymástól a konzolos és a PC-s játékstílusok. Ahogy számítógépen nem nagyon láthatunk verekedős vagy – az EA évenként megújuló szériáit leszámítva – sportjátékokat, úgy konzolon sem dívik a real-time stratégiák kultusza.

Az új konzolok eljövetelével azonban megkezdődött a keveredés, mégpedig azzal, hogy egyre több FPS-t írnak át ezekre a gépekre. Azelőtt is volt egynéhány, persze, de az igazi áradat a PS2-vel kezdődött, és az Xbox-szal folytatódott. Az FPS-ekhez pedig a billentyűzet-egér kombó dukál. Persze, be lehet gyakorolni a kontrollert is, sőt, lehetünk vele nagyon jók is – de ha összeengednének minket egy PC-s ellenféllel (mondjuk ha a Quake 3 PC-PS2 kompatibilis lenne), semmi esélyünk nem lenne. Ez az egyik oka a Powerboard megjelenésének, a másik viszont az online játékok terjedése. Persze ezt nem nálunk regisztrálják, de hát az elsődleges piac nem is Magyarország. Mivel egyelőre kevés játék támogatja az online játék közti mikrofonos beszélgetést, a legjobb megoldás egy billentyűzet, amivel körülbelül *hárommilliószor* gyorsabban lehet begépelni egy mondatot, mintha kontrollerrel szenvednénk.

Ilyen előzmények vezették tehát a Powerboardot és a Power Mouse-t az asztalomra, gyorsan neki is álltam letesztelni őket. Elsőként néhány FPS került elő. A Red Faction 2, a Half-Life és az Unreal Tournament mind sokkal könnyebb lett az új irányítással, persze csak akkor, ha a saját szám íze szerint átállítottam a borzasztóan amatőr alap gombkiosztást. Mivel ezeknek a játékoknak a nehézségét kontrollerre írják, így még legnehezebb szinten is *könnyedén* szaladtam végig, hiszen mindenkit fejbe lőve idő- és lőszertakarékos módon tudtam vérengzeni. Ezután jött a Deus Ex, minden idők egyik legjobb RPG-je, melynek PS2-es változatába azért nem kezdtem bele, mert számomra teljesen irányíthatatlannak tűnt (no meg évekkel a PC-s után igen ocsmánynak is) – most viszont minden gond nélkül tudtam minden implantot és fegyvert kezelni! A következő próba a Rune volt, amelynél ugyancsak jól használható volt az új kezelési metódus, simán végighenteltem az első három pályát, megint csak nehéz fokozaton. Eddig tehát ötből öt! Az egyetlen csalódás az Auto Modellista volt, amelyből az istennek sem tudtam előcsalni a billentyűzet beállításának lehetőségét – pedig ez a név is nagy sárga betűkkel ordít a keyboard dobozáról.

Van itt még néhány név felsorolva, melyeknél semmi értelmét nem látom a gamepad elhagyásának. Ilyen a Tony Hawk-sorozat, a Sega sportjátékai vagy az autóversenyek (gyanítom az Auto Modellistánál is jobban beválik egy analóg kar, mint a négy billentyűzet nyomkodása…). Ezek digitális irányítással egyszerűen nem élvezhetők, itt pont az a lényeg, hogy az analóg karok (és gombok) finom mozgatásával kezeljük a deszkást/játékost/kocsit. Az egérrel még kipróbáltam a Silent Scope-ot, és ahogy várni lehetett, az eredmény a következő volt: jobb, mint a kontroller, rosszabb, mint a fénypisztoly. A billentyűzet viszont nagyszerűen használható az Action Replay kódok bevitelére, ezredrészére csökkentve az ezzel történő sz@rakodás idejét.

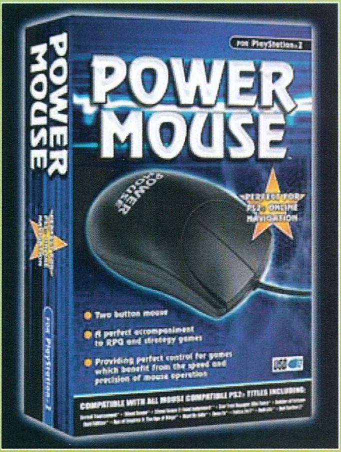
Mindent egybevéve igazán csak azoknak merném ajánlani a két hardver megvételét (csak együtt érnek valamit, kivéve, ha csak az online játékok alatti csevegéshez, vagy AR-kódok beviteléhez akarjuk használni, mert akkor értelemszerűen csak a billentyűzet kell), akik fanatikusan végignyomnak minden FPS-t. Már csak azért is, mert a kivitelezés nem valami nagy durranás – az egéren mindössze két gomb van, ráadásul golyós kivitelű (még görgő sincs rajta). Ez így, 2003 legvégén kissé egyszerű. A billentyűzettel is voltak gondok: nincs csuklótámasz, a kis támasztó karok, melyekkel ferdévé lehet tenni nagyon gyengék, komolyan féltem, hogy letöröm őket, ráadásul egy csomó felesleges gomb van rajta. Most komolyan – miért kaptuk meg a már PC-n is haszontalan Scroll Lock gombot?! :)

Ha osztályoznom kellene a fenti kiegészítőket, jeles osztályzatot csak az Action Replay kapna – rengeteg mindent tud, memóriakártyaként is funkcionál, szóval tökéletes kis csomag. Ezt követné a DVD Advantage, mely ugyan nem sok extrát tud, de akinek sok amerikai DVD-je van, annak pont ez kell – ráadásul egy távirányító is van benne. Ez egy erős négyes. A Powerboardé a hármas érdemjegy; sok játékban hasznos, jól működik kódok vagy online üzenetek bevitelére, de designbeli hibái és *rövid madzagja* miatt lecsúszott a „jó" besorolásról.

A maradék két termék nehéz eset. A Power Mouse-nál az olcsóságra törekvés egy full alap egeret eredményezett, ráadásul alig néhány FPS támogatja; ez egy jó kettes. A Mega Memory kódnevű okosság pedig tulajdonképpen egy memóriakártya, melyet minden alkalommal külön kell beindítani. A file-ok tömörítése kis hatásfokú lett. Egyedül az alacsonyára a kedvező.

Boldog Karácsonyt mindenkinek!

Grath





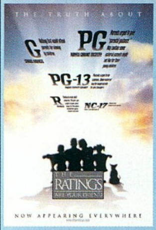
A BEMUTATOTT KIEGÉSZÍTŐKET A MAGNEW KFT BOCSÁTOTTA RENDELKEZÉSÜNKRE

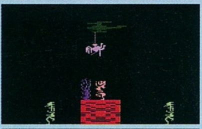
INFORMÁCIÓ: 422-13-88 INFO@MAGNEW.HU

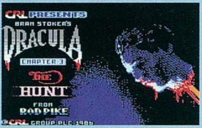
CENZÚRA A JÁTÉKÉLMÉNY ELLEN

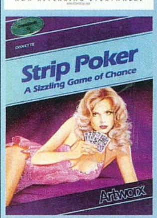
Régóta érlelődik bennem ez a nem kizárólag konzolokat érintő cikk, mivel a játékiparral kapcsolatos kedvenc témám éppen ez, sokat szoktam filózni rajta, hogy hogyan lehetne visszaszorítani a kemény cenzúrát, mely mind a játékiparban, mind a filmiparban szerintem újabban messze túllőtt a célon; vagy legalább hogyan lehetne gátat szabni a cenzúra fokozatos szigorodásának. Most elhatároztam, hogy a dolgot a két oldal keretei között a lehető legalaposabban körül is járom, remélem ez a téma mások számára is legalább olyan érdekes, mint számomra, és akár komolyabb vitát is lehetne belőle indítani. Mint az az első mondatból is látszik, én személy szerint nagyon elköteleztem magam a cenzúrát ellenzők oldalán, sőt régóta ugatok is a túlburjánzó cenzúra ellen cikkekben és netes fórumokban, de hogy ne legyen ez az írás totálisan egyoldalú, azért megpróbálom egy személyben mintegy *advocatus diaboli*ként (az ördög ügyvédjeként :) a másik oldalt is képviselni, hiszen pár ésszerű érv megjelenik ott is, ezt még én is aláírom.

A KEZDETEK



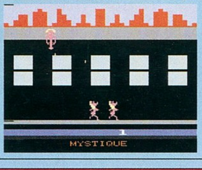












Kezdetben természetesen nem cenzúrázták a játékokat, sőt nem volt semmilyen szabályozás, még olyan sem, hogy különféle konzolokra vagy számítógépekre csak azok fejleszthettek, akik jogot vásároltak erre. Mindenki azt csinált, amit akart, bárki összeüthetett a garázsban PC, Atari 2600, C64, Spectrum, Apple II, CPC és bármilyen egyéb játékot, és forgalmazhatta vagy forgalmaztathatta azt szabadon. Az igazán korai játékoknál már csak azért sem lett volna szükség cenzúrára, mert az akkori technikai fejletlenségből következően a játékok realizmusa annyira alacsony volt, hogy szinte semmi igazán megbotránkoztatót nem lehetett volna kivitelezni bennük, így még maga a Szentatya sem talált volna semmi kivetnivalót az olyan igazán kezdeti anyagokban, mint például a legendás Pong.

PORNÓJÁTÉKOK



Természetesen a polgárpukkasztásra hajlamos és/vagy pikáns erotikát kedvelő programozók is felfedezték idővel a számítógépek és videojátékok világát, így már viszonylag korán megszületett a sexjátékok kategóriája is. Sajnos – mert szerintem az erotikus játékoknak legalább akkora létjogosultsága lenne a játékiparban, mint az erotikus magazinoknak az újságos standokon – az ilyen jellegű játékok máig sem igazán futottak fel, mert többnyire vagy túlságosan összecsapottak (a készítők úgy gondolják, hogy a szex úgyis eladja a cuccot), vagy egyszerűen kereskedelmi játékok átrajzolt, házilag hekkelt változatai, persze azért akadt néhány nagy, kommersz anyag is. Az egyik legelső ilyen témára szakosodott cég az amerikai Mystique, későbbi nevén a Playaround volt. Ők elég sok erotikus jellegű játékot írtak 1980 és 1983 között Atari 2600-ra, persze itt az erotikus töltés nagyrészt kimerült a 3 pixeles falloszok és a szintén pixeles 3 szilikon mellek megjelenítésében. A két cég játékpalettáján a következő címek szerepeltek: Bachelor Party, Gigolo, Bachelorette Party, Burning Desire, Beat 'Em & Eat 'Em, Lady in Wading, General Retreat, Westward Ho, Jungle Fever, Knight on the Town, Philly Flasher és Cathouse Blues. Néhány esetben ugyanabból a játékból készült férfiaknak és nőknek szóló verzió is, sőt olyan is előfordult, hogy a két változat egy kártyán jelent meg. Ezek a játékok már elég nagy port vertek fel, én is számos TV műsorban hallottam róluk, sőt kivívták egy prűd nőcsoport, a Women Against Pornography (Nők a Pornográfia Ellen) haragját is, akik 1982-ben keményen támadták a fenti cégeket, az Atarit és az egész „perverz" játékipart. Mindez természetesen inkább lendületet adott az ilyen jellegű játékoknak, jöttek is csőstül minden gépre: NES-re (pl. Bubble Bath Babes), Turbo Grafix 16-ra (pl. Strip Fighter 2), Saturnra (pl. The Yakyuken Special), PS1-re (pl. Cho Eniki), játéktermi gépekre (pl. Boong-Ga Boong-Ga és Miss World '96 Nude), GBA-ra (pl. Hajimeto No Orusuban és Rinne Tsukihime), no meg minden egyébre, beleértve az Amigát, PC-t és C64-et is, hogy ne csak konzolokat említsek. A játékokban megjelenő erotika és pornográfia éveken át mégsem okozott a fent említettnél nagyobb problémát, egyrészt, mert inkább nevetséges volt, mint pikáns, másrészt pedig, mert az ilyen játékok a megfelelő módon voltak forgalmazva, így cenzúra nélkül is kicsi volt rá az esély, hogy ezek felkészületlen gyermekeket sokkoljanak olyan mértékben, hogy azok esetleg visszamaradjanak a szexuális fejlődésben.





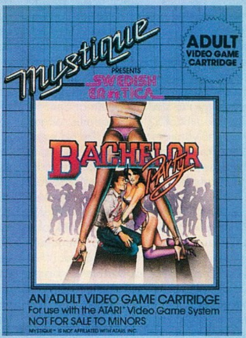
A CENZOROK BEINDULNAK



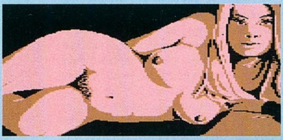




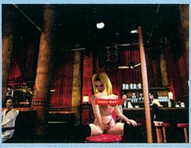




A cenzorok szemét először meglepő módon a horrorjátékok kezdték el jobban szúrni. Tudtommal a legelső korhatár-plecsnit (legalábbis az Egyesült Királyságban, de akkoriban ott volt a legerősebb a játékipar, így valószínűleg másutt nem volt ilyen korábban) a CRL (Computer Rentals Ltd.) cég 1986-os Bram Stoker's Dracula című C64-re, CPC-re és Spectrumra megjelent teljesen szöveges kalandjátéka kapta, és ugyanígy járt a cég hasonló jellegű, Frankenstein című produktuma is egy évvel később. Tehát még csak nem is sokkoló realizmusú grafikát vagy hangot cenzúráztak ez esetekben, egyszerűen szöveget, nyilván azzal az indokkal, hogy „horror gyereknek nem való". Ez a két játék az 1912-ben alakult BBFC (British Board of Film Classification) angol filmes cenzúraszervezet jól ismert vörös körét kapta meg 15-ös számmal a közepén, az angol törvények szerint ugyanis a játékokat is egy kalap alá kell venni a videofilmekkel, igaz csak bizonyos, magasabb korhatárnak való játékokat kell az ottani törvények szerint kötelező jelleggel ellátni ilyen plecsnivel. Ettől kezdve egyre szigorodott a rendszer, különféle játékra specializálódott cenzúraszervezetek jöttek létre, ezek néhány helyen csak amolyan tanácsadó jelleggel vizsgálták be és látták el korhatárjelzéssel a játékokat, csak azért, hogy a szülők jobban informálódhassanak, sok helyen azonban országok törvényei szerint is kötelezővé vált idővel a filmekhez hasonlóan a játékok korhatár-besorolása. Ahogy feljebb is említettem, az Egyesült Királyságban például egy köztes rendszer jött létre, egyes játékokat kötelező jelleggel kell értékelnie a BBFC-nek, másokat más szervezetek értékelhetnek nem kötelező jelleggel.













A JELENLEGI SZABÁLYOZÁSOK

Az, hogy hány országban hány ilyen szervezet működött a múltban, ma már teljességgel lényegtelen játéktörténelmi adat lenne, így inkább vizsgáljuk meg a jelenlegi rendszereket. Európa nagy részén eléggé egységes rendszer alakult ki, igaz maradt pár ország saját különálló cenzúraszervezettel is. Németországban például az USK (Unterhaltungssoftware SelbstKontrolle) szabályoz kötelező jelleggel a sarkára állított fehér, sárga, zöld, kék és vörös négyzeteivel, Angliában pedig találkozhatunk időnként a fent említett BBFC címkéivel: a zöld háromszögben U-val vagy Uc-vel, a sárga háromszögben PG-vel, a vörös körben 12-vel, 15-tel vagy 18-cal, esetleg a kék négyzetben 18-cal.

Az elmúlt évek során azonban hazánkban és Európa nagy részén leggyakrabban az 1989-ben alakult ELSPA (Entertainment and Leisure Software Publishers Association) címkéivel találkozhattunk a játékokon, ez eredetileg csak Angliában cenzúrázott 1993 óta, de aztán majdnem egész Európa fölé kiterjesztette hatalmát. Kezdetben tizenkét cég volt a tagja, a végén pedig közel száz, ez azonban gyakorlatilag lefedte az egész játékipart, hiszen olyan tagokkal, mint a Sony, a Sega, a Nintendo és a Microsoft szinte minden egyes konzolos játék is automatikusan bekerült a cég látókörébe. Ez a rendszer eléggé áttekinthető volt, sokáig a doboz hátulján láthattunk egy olyan táblázatot, melyben négy korosztály szerepelt (3 és 10 év közötti, 11 és 14 év közötti, 15 és 17 év közötti és 18 év feletti), és amelyik korosztálynak nem ajánlották a játékot, a mellé egy vörös X került, amelyiknek ajánlották, a mellé pedig egy zöld pipa. Elképzelhető, hogy még ez is túl bonyolult volt egyes bölcs és tanult szülőknek, ezért újabban még tovább egyszerűsödött a rendszer, megmaradt a fenti négy kategória, de a hét szám helyett már csak egy került a dobozra: a 3+, a 11+, a 15+ vagy a 18+, ezek természetesen azt jelölték, hogy hány éven felülieknek való a játék.

Egészen 2003. április 24-edikéig cenzúrázott az ELSPA, így még most is találkozhatunk a polcokon sok ilyen jelzéssel, akkor azonban átvette munkáját a PEGI (Pan European Games Information), ami egy még kiterjedtebb és szervezettebb pán-európai szervezet. Ez közvetlenül az Ausztriában, Belgiumban, Dániában, Finnországban, Franciaországban, Görögországban, Írországban, Olaszországban, Luxemburgban, Hollandiában, Norvégiában, Portugáliában, Spanyolországban, Svédországban, Svájcban és Egyesült Királyságban megjelenő játékokat felügyeli, de mivel mi nem vagyunk teljesen külön piac, minket is érint a dolog, hiszen nálunk más európai országokból importált játékok jelennek meg. Ez már az amerikai ESRB-hez hasonlóan egy sokkal agresszívebb (mert nem csak a doboz hátulján található, de még az elejére is rányomul) és részletesebb, két részből álló korhatárjelzési rendszert alkalmaz. Az egyik rész egy szám, ami jelzi, hogy 3, 7, 12, 16 vagy 18 éven felülieknek való a játék, a másik pedig egy ikon, ez azt jelzi, ha egy játék diszkriminációra ösztönöz, ha kábítószerekre utal, ha ijesztő lehet a kisebb gyerekek számára, ha csúnya beszédet tartalmaz, ha erőszakot ábrázol, vagy ha meztelenséget vagy szexualitást jelenít meg, vagy akár csak utal is ilyesmire.

Amerikában jelenleg (1994 óta) az ESRB (Entertainment Software Rating Board) cenzúrázza a játékokat, eléggé agresszíven a dobozok elején és hátulján is, elméletileg ott ez nem kötelező, de mivel ott is tag minden konzolcég és szinte minden kiadó, gyakorlatilag, ami csak a boltok polcára kerül, azon ott figyel az ESRB plecsni. Náluk hat különféle, betűvel jelölt korhatár-besorolás van: az EC (Early Childhood), azaz 3 éven felülieknek, az E (Everyone), azaz 6 éven felülieknek (ez korábban K-A, azaz Kids to Adults volt), a T (Teen), azaz 13 éven felülieknek, az M (Mature), azaz 17 éven felülieknek és az Ao (Adults Only), azaz 18 éven felülieknek. A hatodik kategória az RP (Rating Pending), ennél a besorolás eldöntése még folyamatban van, feltételezem boltban ilyennel nem találkozhatunk, ez valószínűleg csak listákban és dobozterveken van feltüntetve. Ezen túl a PEGI rendszerhez hasonlóan itt is szerepel néhány további megjegyzés, sokkal több, mint a PEGI-nél, jelenleg 32 ilyen fordulhat elő, akár halmozva is, de a K-A-hoz hasonlóan még van további 9, amit csak nemrég vontak ki a forgalomból. Ezeket helyszűke miatt fel sem sorolom, a lényeg, hogy különféle fokozatokban (gyenge rajzfilmszerű, rajzfilmszerű, fantasy jellegű, gyenge valósághű és valósághű) is szerepel több dolog: az erőszak, a meztelenség, a nemiségre történő célzás, a szerencsejáték, az alkoholra történő utalás, a dohányra történő célzás, a kábítószerre történő utalás, az altesti humor, a vér, a csonkítás és a csúnya beszéd. Plusz még van két más jellegű megjegyzés is, az egyik arra utal, hogy a kisebb gyerekek valószínűleg túl bonyolultnak találják a játékot, egyedül nem boldogulnak majd vele, a másik pedig arra, hogy egyes online játékoknál a felhasználók is változtathatnak bizonyos dolgokat, amik esetleg nem felelnek meg a besorolásnak, mondjuk valaki egy félmeztelen amazonnal is nyomulhat egy MMORPG-ben, aztán jaj, Pistike megáll a fejlődésben.

Végül még hátra maradt a harmadik fő piaci terület: Japán. Érdekes módon ott csak az idén vezették be a játékok cenzúráját és korhatár-besorolását, ez is inkább csak ajánlásnak tekinthető, nem törvény által szabályozottnak, ezt a CERO (Computer Entertainment Rating Organisation) végzi. Ilyen plecsnivel ellátott játékkal még nem találkoztam, és a net-en sem találtam a rendszerről szinte semmi információt, csak annyit tudok róla, hogy összesen négy kategóriába sorolja a játékokat (minden korosztálynak való, 12 éven felülieknek való, 15 éven felülieknek való és 18 éven felülieknek való), és az első játék, amire ezt rányomták (a 18-as számot) a Namco Dead to Rights című alkotása volt. Személyes véleményem szerint leginkább a kulturális különbségek miatt késtek ennyit a japánok, hiszen míg a nyugati, főleg keresztény gyökerekkel rendelkező társadalmak bűnnek tartanak minden testiséget és testiségre történő utalást, addig keleten teljesen mások, sokkal felszabadultabbak az erkölcsi normák. Ebből következhet mellesleg az is, hogy míg nyugaton szinte teljesen kihaltak az erotikus játékok (a Bi-ing! és a Lula sorozat mellett szinte alig ugrik be nekem ilyen jellegű, újabb, igazán minőségi produktum), addig Japánban hihetetlen elánnal jönnek ki csőstül az ilyen anyagok, lásd a néhai 576 KByte Rózsaszín Oldalak című cikksorozatát.





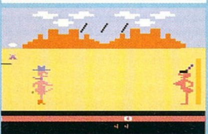






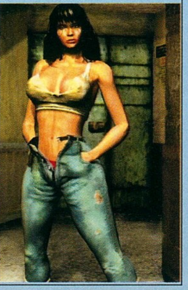
AZ AZ ÁTKOZOTT ÖNCENZÚRA







A legnagyobb baj szerintem nem a fent említett cenzúraszervezetek létezésével van, végül is – gondolhatnánk – a tevékenységük elsősorban csak a szülőket segíti abban, hogy jobban megválaszthassák a gyermekükre nézve az ő erkölcsi értékrendjük alapján ártalmatlan játékokat. Jó is lenne ez így. A probléma ott kezdődik, hogy a jólétre törekedés természetes szabályai szerint mind a konzolok mögött álló hardvercégek, mind a fő kiadók, mind a köztes kiadók, mind a fejlesztők, mind a fejlesztőknek dolgozó alvállalkozó fejlesztők és mind a fejlesztők alvállalkozóinak dolgozó alvállalkozó-alvállalkozó fejlesztők (mert sajnos a játékok gyakran ilyen kacifántosan készülnek, és a tényleges munkásember kapja a legkisebb zsét) arra törekednek, hogy minél több játékot adjanak el. Ez pedig úgy lehetséges, ha nem a kicsit szűkebb, 18 év feletti korosztály játszhat csak az adott játékkal, hanem az ezt is magába foglaló, még szélesebb, 12 év feletti korosztály is, ehhez azonban úgy kell belőni a játékot, hogy az meg is kapja ezt a besorolást. Itt lép képbe az öncenzúra, a fejlesztők eleve nem mernek túl realisztikus, túl naturalista, túl erotikus és túl erőszakos játékokat készíteni, vagy ha megpróbálják, vagy nem meri vállalni a forgalmazást egy kiadó sem, vagy a hosszú láncon keresztül egy befolyásosabb főnök leszól, hogy „tessék mindezt kivenni, tessék mindezt megváltoztatni, emberek helyett legyenek itt rajzfilmfigurák, et cetera". Sőt, eleve vannak a háttérben olyan irányelvek is, amik megkötik a fejlesztőket már a játék tervezésének elkezdése előtt, például Nintendo gépre készülő játékban nem szabad semmiféle vallási jelképet vagy utalást használni, nem szabad dohányterméket megjeleníteni, vagy arra utalni, nem szabad alkoholt megjeleníteni, no meg persze semmilyen meztelenség sem megengedett, és még van ezernyi hasonló béklyó. Ez a játékiparon belüli túlzott öncenzúra, ami abból következik, hogy a cégek paráznak a magasabb besorolástól tehát szerintem határozottan ártalmas, tönkreteszi a játékélményt, és sajnos ugyanez megy nagyrészt a filmiparban is, egyre kevesebben mernek olyan felnőtteknek szóló filmeket forgatni, mint például a Kill Bill. A játékfejlesztőkhöz hasonlóan a filmrendezők is a nagyobb profit reményében egyre gyerekesebb, és szinte csak totál mindenki ízlésének és erkölcsi értékrendjének megfelelő alkotásokat készítenek, sőt leginkább csak klónokat, remake-eket és folytatásokat, hiszen ezek esetében már biztos, hogy a dolog mindenkinek tetszik és eladható, mivel az EREDETI anyag már bizonyított.







KÜLÖNVÉLEMÉNY





Természetesen a szélsőséges magánvéleményemet valószínűleg az is táplálja, hogy nem vagyok sem gyermek, sem gyakorló szülő, és érett felnőtt emberként nem szinte kizárólag dedós játékokkal szeretnék játszani, hanem a mai hardverek által már megjeleníthető igazán nagyfokú realizmust és naturalizmust is szomjazom. Talán ha papneveldét végzett, naponta templomba járó apa lennék, én is egyetértenék a videojátékok ellen egyik legkeményebben harcoló szervezet, a MAVIA (Mothers Against Violence in America) célkitűzéseivel, és én is átkoznám a több országban betiltott nagy mumus Grand Theft Auto 3-mat, de hát nem vagyok. Sőt kedvelem a játékot, ahogy minden hasonlót, és imádtam volna azt is, ha a *Thrill Kill*t nem tiltják be. Természetesen egyetértek azzal is, hogy a gyermekeket meg kell védeni attól, hogy az idejekorán látott pornó vagy képi erőszak nehogy lelki sérülést idézzen elő bennük, de biztos vagyok benne, hogy ezt – ha minden szülő alapvetően felelősen gondolkozna és nevelne – az érett felnőttek szórakozásának tönkretétele, vagy nagyfokú cenzúra és öncenzúra általi korlátozása nélkül is el lehetne érni. Ha a szülő odafigyel a gyermekére, megnézi a játékok és filmek cenzori ajánlását (10-ből 9 játékot felnőttek vásárolnak), esetleg még azt is figyelemmel kíséri, hogy mivel játszik és mit néz a lurkó, nagy baj már nem lehet. Sajnos azonban a rohanó világban a (gyermekvállalásra éretlen) szülők már nem fordítanak elég időt a csemetéjük nevelésére, ha valami balul üt ki, mondjuk a gyerek lemészárol egy fél iskolát, akkor persze már ujjal mutogatnak a Quake-re, Doomra és GTA3-ra, és további szigorítást követelnek. Az ilyen valóban szomorú ügyeket, mint amilyen a múlt havi Konzolban is említett GTA3 eset aztán felkapja és felfújja a sajtó, számos gyilkosságot írtak már a videojátékok számlájára, holott több neves pszichológus is rámutatott már arra, hogy az erőszakos játékok maguktól nem változtatják gyilkossá a gyermekeket sem. Egy szellemileg teljesen épp, átlagos gyermek, aki a szüleitől, társaitól, tanáraitól és az egész környezetétől megtanulta és lemásolta a normális viselkedésformát és a valóság és fikció elkülönítésének technikáját, nem kezd el öldökölni egy GTA3 játék után sem. Ugyanakkor, ha valaki elmebeteg, vagy arra hajlamos, képtelen megkülönböztetni a valóságot és fikciót, az akkor is fegyvert fog ragadni, ha a cenzorok egy az egyben betiltanak és elégetnek minden játékot végérvényesen. Az ilyen potenciális gyilkosok akkor majd másolják – amennyiben saját ötletük nincs – az erőszakos filmeket, és ha a filmek (beleértve minden mozgóképet és brutálisabb híradót) is a játékokhoz hasonló sorsra jutnak, hát a könyvek még mindig ott lesznek, és akkor aztán jöhet ismét a jó öreg könyvégetés. Erre ilyen gondolatmenettel már most is lenne elég indok, hiszen két Tom Clancy regényben is szerepelt pontosan olyan fikció, ami azon a bizonyos szeptember 11-edikén sajnos valóra is vált. Miután a könyvek is eltűnnek, akkor pedig majd a szájhagyomány, maga a beszéd lesz a legfőbb mumus, ha valaki fegyvert emel egy embertársára ok nélkül.

A szigorítás és tiltás tehát szerintem és sokak – beleértve Doug Lowenstein-t, az IDSA (Interactive Digital Software Association) és az azt váltó ESA (Entertainment Software Association) elnökét – szerint nem vezet sehova. Természetesen szomorú az az egy-két haláleset, ami a játékiparhoz évente köthető (vagy legalábbis a médiahisztéria megpróbálja összekötni a kettőt), de ezek valószínűleg akkor is bekövetkeznének, ha játékok egyáltalán nem léteznének. Sőt mióta a játékipar ennyire felfutott, az utcai erőszak is megcsappant, ez persze nem biztos, hogy ok-okozati összefüggésben van, de a fordítottja sincs, a játék nem szül több erőszakot, további szigorításokra – sajnos most a GTA3 ügy úgy tűnik ebbe az irányba tereli az eseményeket – tehát nincs szükség. Véleményem szerint – mivel a játékos társadalom fokozatosan öregszik, ma már a játékosok átlagéletkora 28 év, és 61 százalékuk 18 év feletti – több felnőtt játéknak kellene készülnie, mint gyerekjátéknak, azonban a tényleges arány, mint tudjuk sajnos fordított, és túlságosan el van billenve a másik irányba, „hála" a túlbuzgó cenzoroknak és öncenzoroknak. A játékok egyébként is csak játékok, interaktív szórakoztatóeszközök, akármilyen audiovizuális realizmussal is rendelkeznek, szerintem sem normális felnőtt, sem normális gyermek nem veszi őket komolyan, nem képzel mögéjük semmit, és nem tesz a hatásukra semmi törvénybe vagy jó erkölcsbe ütközőt.

A játékok ugyanakkor lehetőséget nyújtanak olyan vad dolgok szimulált kipróbálására, amiket a való életben természetesen nem tennénk meg a legszélsőségesebb esetben sem – tehát merjünk játszani szabadon, hátsó gondolatok, gondolatbűn miatti lelkiismeret furdalás és kötöttségek nélkül, *mert játszani jó!*

Credo

RETRO ROVAT


Contra


Donkey Kong 3



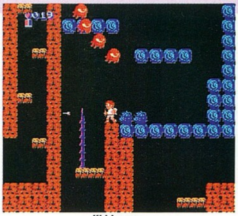
Dungeon Warrior



Final Fantasy I


Gunsmoke

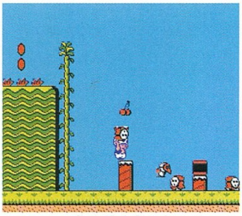

Ikari Warriors

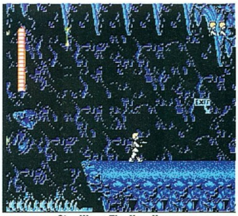

Kid Icarus



Metal Gear: Snake's Revenge


Ninja Gaiden


Super Mario Bros. 2


Star Wars: The New Hope



Zelda

A NINTENDO FAMICOM / NES ELŐTT...

Az elmúlt néhány hónap Retro rovatainak témáit szolgáltató konzolok és játéktermi masinák után kicsit „elérhetőbb" vizekre evezünk. Jelenlegi virtuális múzeumlátogatásunk alkalmával ismét visszakanyarodunk a távoli múltba, a '70-es évek végére. Azt már korábbról is tudjuk, hogy az otthoni szórakoztatásnak az első igazi lökést az Atari kompániája adta, de az evolúciós lépcsőfokon a döntő lépéseket a világ másik pontján, nevezetesen Japánban tették meg.

A Fusajiro Yamauchi által 1889-ben alapított Nintendo a kezdetek kezdetén még csak különböző játékkártyák gyártásával foglalatoskodott, de mindvégig figyelemmel kísérte az akkor még csak szárnyait bontogató konzolos szórakoztató ipar fejlődését. 1960-ban aztán végleg profilt váltott és elektronikus játékok gyártásába kezdett. A '70-es évek közepén végül – az igényeket felmérve és a leendő fejlődési utat kijelölve – egyszerűbb játéktermi automaták készítésébe fogott.

A Nintendo körül az események az egyik pillanatról a másikra felgyorsultak. A cégnek több megrendelése is akadt, számos arcade rendszer (melyeknek akkoriban nagyrészt mikroszámítógépek szolgáltak alapjául) kifejlesztésében vettek részt, mire a vezetőség úgy döntött, hogy megalakítja a saját, játékokra szakosodott divízióját. 1980-ban megjelentek a Game & Watch nevezetű handheld szériával (lásd: 576 konzol, 2003 április, Retro), amely kiváló lehetőséget adott a tengerentúli (Nintendo of America) képviseletük megalapítására is. Röviddel ezután debütáltak az első igazi Nintendo hősök – egy 1981-es arcade játékban Donkey Kong és Mario személyében, amely hihetetlen tempót diktálva lett népszerű az egész országban. Látván az Atari 2600 (és a már akkor is rivális színekben feltűnő „hazai" SEGA törekvéseit), a vezetőség úgy gondolta, hogy itt az ideje egy saját konzol kifejlesztésének, amivel ők is berobbanhatnak az otthoni szórakoztatás piacára. Az ötleteket tettek követték, és 1983-ban fellebbentették a fátylat az azóta a világ egyik leghíresebb és legnépszerűbb videojáték rendszeréről, a Nintendo Famicomról.

A NINTENDO FAMICOM / NES UTÁN...

A Nintendónak nagy szerencséje volt, hiszen nem kellett különösebben sok pénzt és energiát beleölnie a rendszer kifejlesztésébe – ugyanis a Famicom elődje prototípusként némely arcade rendszerben már megtalálható volt. Egy alaposabb átdizájnolás és módosítás következtében hónapról-hónapra körvonalazódni látszott a leendő konzol technikai tudása, amely az akkori kor kívánalmainak bőségesen megfelelt. Néhány adat ízelítőül: a 8bit-es PPU (Pictures Processing Unit) a maga 1.79 MHz-es órajelével és a Motorola 6502-es társprocesszorral ütőképes párost alkotott. Ha ehhez hozzávesszük, hogy az 52 színű palettából egyszerre 16 színt volt képes odavarázsolni a képernyőkre, ráadásul 256x240-es felbontásban, láthatjuk: a kor technikai színvonalának abszolút csúcskategóriájába tartozott. Maximum 64 sprite mozgatására volt képes és mindössze 2-2 KB-nyi rendszer- és videó memóriából gazdálkodott. A Famicom a már jól bevált cartridge-os megoldást alkalmazta, amelyek akár 1 MB-nyi adatot is képesek voltak tárolni.

Egy évvel később, 1984-ben már mindenki kézbe vehette álmai konzolját. A Nintendo Famicom hatalmas sikerrel debütált az anyaországban, pillanatok alatt elkapkodták a gyártott készleteket. Nem egyszer fordult elő, hogy csak egy-egy hetes várakozással lehetett hozzájutni a hőn áhított masinához, mivel a cég gyártósora egyszerűen nem volt képes kiszolgálni az igényeket. A kis konzol olyannyira befutott, hogy az év végére több, mint 2.5 millió eladott példánnyal büszkélkedhetett, amely 1984-et tekintve, videojáték szempontból, nagyon szép teljesítményt sugall.

Hatalmas reklámkampányok, elégedett vásárlók, rendkívüli pénzügyi nyereség és mérhetetlen népszerűség, ami a Nintendót akkoriban jellemezte. Bár a kezdetekben a játékok színvonala csak nagyon kicsivel ütötte meg a rivális konzolok (pl. az Atari 2600) grafikai teljesítményét, mégis: a játékok témaválasztásának következtében sokkal népszerűbbé vált, mint társai. A programozók még csak ekkor kezdték megismerni az új rendszert, alig-alig használták ki a technikai adottságait (scrollozást pl. a kezdetekben nem is alkalmaztak, csupán egy-egy képernyős játékokat gyártottak), ezért leginkább csak „primitív" megoldással készülő programok sora lepte el a masinát. A Donkey Kong, a Balloon Fighter, avagy a Marios Bros is ezek sorába tartozott.

A NES, MINT ZÁSZLÓSHAJÓ...

Egy évvel később, az Egyesült Államokban dúló konzolválságot követően a japánok mérlegeltek: az Atari épphogy megmenekült a csődtől, a Sega sem tette be még a lábát a kontinensre, a kisebb halak mind elvéreztek – mikor lesz alkalmasabb, ha nem most, hogy piacot szerezzenek maguknak, így soha nem tapasztalt erővel robbantak be az amerikai köztudatba. A Nintendónál valószínűleg álmukban sem remélték, hogy akkora népszerűség és siker övezi majd őket, mint ahogy az valójában történt. A cég egyik legjobb döntése volt, hogy megjelent az akkor már NES-re (Nintendo Entertainment System) keresztelt 8 bites rendszerével, amely egy csapásra megváltoztatta a videojáték fogalmát az USA-ban. Az új gép a japánitól eltérő dizájnos külsővel, ám hardverileg teljesen megegyező verzióban került a játékosok kezébe – debütálása után 15-nél is több külsős fejlesztőcsapat frissen elkészült játékából is válogathattak az újdonsült tulajdonosok. Ezek már tartalmasabbak és szebbek voltak az elődöknél, bevezették a scroll használatát, kihasználták a teljes színpalettát, és megjelentek az első igazi partijátékok, amelyek egyidejűleg több játékos számára is garantált szórakozást nyújtottak. A amerikai megjelenéssel egy időben elkészült a Super Marios Bros, amely szemvillanás alatt a Nintendo zászlóshajószoftvere, Mario pedig a cég kabalafigurája lett. A különböző bundle-pak (játék + gép egybecsomagolva) verzióknak még nagyobb volt az ösztönző szerepe, s a 199 USD-s ár ellenére úgy vitték a gépeket, mint a cukrot. Ám a nagy N nem állt meg, rendületlenül nyomult előre – az újabb, bevehetetlennek tűnő fellegvárat, Európát célozta meg!

1985-ben járunk; az öreg kontinens számára a Nintendo fellépése sorsdöntő volt a konzolháborút tekintve. Már a megjelenés pillanatában a japáni cég gépe bestseller lett, az eladási listák csúcsára ugrott, mindenki NES-t akart magának. Lett is belőle káosz! A régiókódos védelmi megoldásnak köszönhetően az importból származó gépek esetében a felhasználók nem egyszer éltek át kellemetlen perceket. A cég ugyanis rendkívül komolyan vette már akkoriban is a „kalózkodás" tényét. A megoldást az előbb említett, ún. régiókódos technológiában látták, amelynek köszönhetően az európai kontinenst négy területre osztották fel.

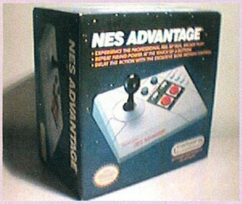
Természetesen a játékok egyes változatai nem mentek minden gépen, a legrosszabbul az angolok jártak, nekik ugyanis külön revízió jutott: a PAL REV-A-val jelölt kazetták csak náluk, a PAL-B-vel jelölt játékok jobb esetben Skandináviától-Magyarországig futottak. A probléma kiküszöbölésére azonban rövidesen megtalálták a megoldást az ún. Lock Chip kiiktatását követően, amelyre az évek során egyre kevesebbet volt szükség, mivel bizonyos idő után egyesítették a PAL verziókat, s csupán az NTSC import játékoknál jelentkezett ez a hiba. (Megjegyzendő, hogy számos neves és névtelen gyártó is készített külön erre a célra kifejlesztett konvertereket, amelyek közül sok arra is lehetőséget adott, hogy bármilyen régiókódos cartridge-ot bármilyen NES/Famicom gépben lejátszhassunk.)

A SIKER ÍZE...

Az anyaországban a sikertől megrészegülve a Nintendo piacra dobta a Famicom Disk Systemet (FDS) amely egy hibás döntés következményeként több kárt okozott a cégnek, mint hasznot, mivel rendkívül egyszerűvé vált a lemezek lemásolása. Az FDS nem volt más, mint egy floppy lemez alapú kiegészítő a Famicomhoz, amely gyorsabb töltést, illetve egyszerűbb megoldást kínált a programok tárolásához. (A 72 pines csatlakozóval sok probléma adódott, amely a mai napig megkeseríti a Nes tulajok életét: hajlamos a korrózióra, ezáltal néhány év elteltével egyszerűen nem működnek a leolvasók – kénytelen az ember rendszeresen tisztítani, vagy tartalék csatolót beszerezni).

Ekkorra N-ék már szélesebb körben lefogták a piacot, hiszen minden kategóriában akadtak kiemelkedő alkotások. Meg kell hagyni, azért primitív játékokból sem volt hiány, ebben a két évben különösen a shooterek világában termett egy-két felejthető cím : pl. B-Wings avagy a Tiger-Heli.

1986 és '88 között végre kezdi kinőni a gyermekbetegségeit a NES/Famicom



NES Advantage joystick



4 játékos elosztó



Famicom Disk System teljes rendszer



NES minden kiegészítőjével



Exkluzív arany színű Zelda kártyák



Zapper fénypisztoly



NES billentyűzet



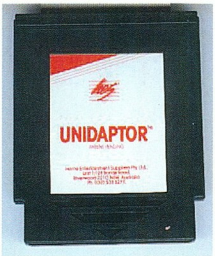
NES Toploader



Famicom Disk System



FDS lemezek



Régiókód-függetlenítő adapter



Vezeték nélküli infrás adapter



A klasszikus NES kontroller

páros, a fejlesztőcsapatok új erőre kapva addig soha nem látott minőségű játékprogramokkal kápráztatták el a közönséget. A Nintendo mindig is tudta, mi kell a népnek, így a brutális grafikai látványfejlődéssel elhozta nekünk a mai napig sikeresnek számító játékait. Ekkor robbant be mega-tűzerővel a köztudatba a Legend of Zelda, az utánozhatatlan Metroid, a Kid Icarus, a Guardian Legend és még sokan mások. A méltán híres játékok különleges külsővel jelentek meg a piacon: az azt megérdemlő produktumok a megszokott szürke cartridge-ok helyett arany és fehér színű tokokban kaptak helyet – ezek közé tartozik pl. a Zelda első két epizódja is. A Square is villantott egyet a Rad Racerrel, majd egy év múlva a japáni RPG játékok máig No.1 kategóriába tartozó Final Fantasy-jével lepte meg a nagyérdeműt. A Hudson Soft ekkortájt a Faxanaduval kápráztatta el az RPG imádók szemeit. Plusz extra, hogy ebben az időszakban jelentek meg az első olyan cartridge-ok, amelyek vagy EPROM, vagy lithium elemes megoldással képesek voltak megőrizni későbbiekben oly sokszor elengedhetetlen játékbeli kimentéseinket. (Főleg az RPG játékok miatt vált ez szükségessé.)

Magyarországon ekkor indult be az igazi NES kultúra. Nem tudni miért, de az európai megjelenést követően hosszú ideig egyszerűen nem lehetett hozzájutni a konzolhoz, vagy ha nagy nehezen sikerült külföldről szerezni egyet, igen súlyos összegeket kellett érte leszurkolni.

A tengerentúlon '88-ban sok rajongó örömére megjelenik az első hivatalos Nintendo magazin, a Nintendo Power, amely beszámolóival, játékismertetőivel és híreivel az ottani Nintendo kultúra oszlopos terjesztője lesz. Egy hírtelen ugrással japánhoz visszatérve – heteken belül felüti a fejét a hír, miszerint a Super Mario Bros. 2-n már a végső simításokat végzik, speciálisan az amerikai piacra szánva azt. A program szakít a hagyományos játékmenettel, inkább a kerettörténet tekintetében próbál egy újabb világot megteremteni, melyet csak úgy becéznek: sub-con.

A Super Marios Bros japánban futó képregények (és a későbbi rajzfilmsorozat) hátterét jelentő világba kalauzolja el a játékost, bemutatva annak minden szereplőjét, s részletesen a Mario univerzumot. Megtudhatjuk, ki az az Ostro, honnét származnak az álarcos katonák, megismerhetjük Toadstool hercegség képviselőit és barátait is. Kiderül, hogy a négy fős csapatból ki milyen előnyös tulajdonságokkal rendelkezik és hogyan hangolhatjuk össze a társaságot, hogy Wortot (itt a megszokott King Koopa helyett ő főgonosz, adottságait nézve leginkább egy rusnya békára hajaz, aki buborékokat büzifik) sikerüljön eltenni láb alól.

A „nyugatiaknak" nem igazán jön be a program, ám még mielőtt japánba is bekígyózna a nem túl sikeres folytatás, a Nintendo gyors változtatást hajt végre: belenyúlnak a kódba és rendesen átírják a programot. A szigetországban megjelent verzión nyoma sincs Marionak, a helyét más figura veszi át – Doki Doki Panic néven kerül a boltok polcaira.

1988 és '90 között még számos nagysikerű klasszikus készül a Nintendo és „csatlósai", a külsős fejlesztők boszorkánykonyhájában, leginkább az RPG-k és az akciójátékok terén történik előrelépés. A Blaster Masterhez és a Crystalis-hoz hasonló programok mind-mind nagyszerű és hosszú kalandjátékok, amelyek a cég akkori reklámhadjáratának az alapját is képezik. Az Egyesült Államokban megjelennek az első nem hivatalos licenccel rendelkező NES programok, melyek némileg olcsóbbak japáni társaiknál, és köztük is akadnak igazán sikeres játékok, mint pl. a Color Dreams által készített Cristal Mines. A Nintendóra a Famicom Disk Systemet tekintve azonban rájár a rúd, kevés a rá megjelent program, ráadásul azokból is a kalózverzió terjed leginkább. A cég erősen fontolgatja, hogy abbahagyja az FDS bizniszt.

1989 végére azonban elkészülnek a Zelda II: The Adventure of Link folytatásával is, amely a World of Nintendo kampány keretein belül debütál – mondani sem kell, osztatlan sikert arat. Robbanásszerű fejlődés veszi kezdetét a kiegészítők gyártása terén is, a különböző felépítésű és speciális játékokhoz készült kontrollerek mellett a fénypisztolyok (Duckhunt és társai), a multiplayer játékot elősegítő (akár 4 joy-t is csatlakoztatni képes) elosztók, s speciális kiegészítők egész sora kapható a NES/Famicomhoz. Készítettek vezeték nélküli adaptert, arcade joypadet, táncoló- és sportjátékokhoz használható szőnyeget is, amellyel pl. a mai nextgen Dance Dance Revoutionhöz hasonlóan otthon ugrabugrálhatott a család, avagy egy-egy szombat esti program keretében a papa-mama páros fogadhatott a gyerekekkel egy habos málnaszörpben, hogy melyikük a kitartóbb..

Az 1990-es évben és azt követően a Nintendo csak az USA-ban több, mint 50 millió NES értékesítésén van túl, s ez a szám napról napra növekszik, ahogy a legyártott és gazdára lelt programok száma is. Lassan telítődni kezd a piac, egyik pillanatról a másikra sok lett a külsős és saját magának dolgozó fejlesztő – itt az ideje tehát, hogy az évek alatt szép lassan fejlesztgetett technika legújabb vívmánya debütáljon. A Nintendo megjelenteti a SNES/Super Famicomot – nem sokkal azután, hogy a SEGA is kihozza az ő Megadrive-ját. Ekkor a rivális NEC is kint van már a piacon a TurboGrafX rendszerével. A NES eladások ennek ellenére sem csappannak meg, elkészül minden idők legjobb NES-re készült Mario játéka, a Super Mario Bros. 3, aminek köszönhetően ismét növekedő tendenciát mutat a limitált csomagban elkelő konzolok száma.

1990-ben a számos bemutató, reklámkampány és vásárlócsalogató esemény mellett megrendezésre kerül az USA-ban a NES Power Festival, amely a Nintendo/Famicom játékosok világbajnoksága is egyben. Az érdeklődés óriási, a televíziók élőben közvetítették a bajnokság döntő meccseit!

A '92-es év azonban nem csak jó dolgokat hozott: a vezetőség úgy dönt, hogy az FSD rendszert felszámolja és beszűnteti a további támogatást. Az akciót követően új vírus üti fel a fejét világszerte: betör a Tetris láz! Mondani sem kell, a Nintendo a leggyorsabb, egy aprócska, de történelmi értékű szerződés következtében már támad is a NES-es Tetris, amelyet a GameBoy debütálását elősegítő handheld verzió követ.

1993 után, a hatodik generációnak nevezett NES-ek korában már abszolút a SNES/MD páros viszi előre a konzol evolúciót. A 8 bites korszak látványosan a végéhez közeledik, a NES játékok kezdik elérni a gép technikai korlátjait. Némely, ebből a korból származó program esetében már-már framerate eséseknek lehetünk tanúi, a grafika viszont egyes játékoknál a 16 bites határ falait döngeti (a kiskapuk kihasználásának köszönhetően). Nem túlzás, ha azt mondjuk, hogy a Taito féle Hanna-Barbera játékok, vagy pl. a Startropics II lazán megállnák helyüket a 16 bites világban is.

Mivel ekkorra már szinte fillérekbe került programokat gyártani a NES-hez, ezért a világ minden pontjáról third-party fejlesztők által készített produktumok áradata lepte el a 8 bites konzolt, melyek közt azért akadtak egész tűrhetőek is.

1995-ben már rég a 16 bites konzolok virágkorát éltük, mikor hivatalosan is megerősítést nyert: a Nintendo beszűnteti a supportot és a programfejlesztéseket a NES/Famicomra. A hír nem volt váratlan, hiszen mindenki sejtette, hogy a masina már nem sokáig fitogtathatja erejét. Azonban a vég egy új korszak kezdetét is jelentette, a mainstream süllyesztőben való elmerülés után, legfőképp az internet gyors fejlődésének következtében megalakultak az első NES rajongói klubok Megkezdődött a használt programokkal és kiegészítőkkel való kereskedelem (ami a mai napig tart) – lényegében egy láthatatlan, mégis népszerű NES/Famicom kultúra alapjai bontakoztak ki, amely elég volt ahhoz, hogy kezdetét vegyék az első nagytételes ROM hackek; a hobbiprogramozók erőfeszítéseinek köszönhetően pedig megszülettek a NES emulátorok, amiket lehet utálni, lehet imádni, de az vitathatatlan, hogy a NES után vágyó fiatalok ezreivel ismertette meg újra a régmúlt nagy játékait, s vele a Nintendo fényesen tündöklő 8 bites logóját.

KONKLÚZIÓ

A cikk és saját ismeretei alapján mindenki levonhatja a tanulságot: a NES a '80, '90-es évek egyik legmeghatározóbb 8 bites konzolja volt a világ minden táján – legyen az Kanada, avagy Olaszország; ahol videojátékkal valaha is játszottak, ott ismerték és tudták, hogy az a három betű mit is jelent. A Nintendo (mint azt ahogy a későbbiekben is láthattuk és láthatjuk a mai napig) maradandót és megismételhetetlent alkotott. Ámulatba ejtő, hogy egészen az idei év közepéig még gördültek le a futószalagról Nes/Famicom masinák!

A számadatok is magukért beszélnek: 1984 óta több, mint 62 millió eladott NES/Famicom és bőven 500 millió feletti eladott játék... Ennyi ember nem tévedhet. Nem is tévedett. Mint ahogy mi sem, mikor megvettük életünk első NES-ét. Ha teheted, tedd meg: megéri!

Stinger
stinger@576.hu

Vannak játékok, amiknek szurkolni szoktunk. Elkerekedik a szemünk az első képek láttán, izgatottam töltjük le az első trailert, interjúkat olvasunk a fejlesztőkkel, és végigböngészünk minden egyes kis előzetest, ami a magasságos interneten csak megjelenik. A XIII nálam ilyen játék volt, gyakorlatilag végigkövettem a teljes életciklusát: írtam róla hírt, összedobtam egy előzetest (tavaly, még a jó öreg KByte-ba), tucatnyi videót pakoltunk fel belőle az 576 Online-ra, nyáron megfordult nálam egy preview-verzió, most pedig itt van előttem a végleges változat, és a stáblistát bámulom a szoba sarkába benyomorgatott tévén – végigjátszottam. Ilyenkor szokott visszaütni a nagy várakozás, és az általa egekbe lökött elvárások: *a játék nem olyan, mint amilyennek az eddigiek alapján hittük*, sőt, extrém esetben penetránsan rossz. A XIII esetében viszont... Hohoho, nem fogom lelőni a poént rögtön itt az elején, tessék szépen tovább olvasni!





KÉPES KÉMREGÉNY

Egyesült Államok, valamikor a huszadik század második felében. William Sheridan elnök mosolyogva integet a nyitott limuzin hátsó üléséről, a tavaszi szél konfettit és színes papírlapokat sodor a levegőben. Egy szürke raktárépület harmadik emeletén valaki távcsöves puskát emel a vállához. Lövés dörren, az ünneplő tömegből többen felsikoltanak. Sheridan teste megvonaglik, aztán rongybabaként csuklik össze a fejlövéstől. Káosz, szirénák, döbbent arcok. Egy kopasz férfi szája mosolyra görbül, biccent, és kényelmesen elsétál a merénylet színhelyéről. Az FBI már a tetthelyet vizsgálja: megvan a gyilkos fegyver – a merénylőnek azonban nyoma veszett.

Pár hónappal később egy csendes, keleti parti üdülőhelyen öntudatlan férfit vet ki magából a tenger. Emberünket egy arra járőröző parti mentő pofozza életre. A férfi alig tud járni, kusza emlékképek kavarognak a fejében. Egy hajó, egy hosszú folyosó, lövések, fájdalom, aztán zuhanás, bele az óceán hideg sötétjébe.

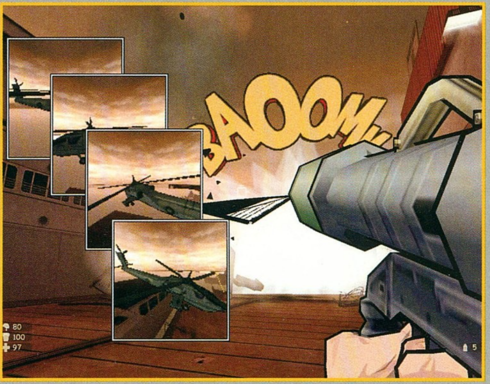
A járőr segítségével megpróbál elvergődni a mentőállomásra, de útközben eszméletét veszti. Az állomás épületében tér magához. A fürdőruhás nő egy bankról és egy széfkulcsról beszél – de ő alig képes felfogni a szavakat. Nem emlékszik semmire, nem tudja honnan jött, mi a neve, és miért virít a mellkasán egy tetovált római tizenhármas. Kopognak, a nő ajtót nyitna: egy géppisztolysorozat végez vele. Névtelen hősünk nagy nehezen feltápászkodik, felmarkolja a padlón heverő kést, és azt teszi, amit az ösztönei diktálnak: megpróbál életben maradni.

A kémregényeket előszeretettel forgatók bizonyára már ráismertek a történetre: a nevek ugyan nem egyeznek, de gyakorlatilag Robert Ludllum híres-hírhedt A *Bourne rejtély*ének alapkonfliktusát vázoltam fel fentebb. A hasonlóság nem véletlen. A XIII irodalmi alapjául szolgáló (hasonló című) képregény-sorozat szerzőjét, *Jean van Hamme*-ot bevallottan ez a regény (és folytatásai) inspirálta. A képregény-széria nálunk kevésbé ismert, sőt van Hamme-ot sem igazán tartjuk számon: ez betudható egyrészt a hazai képregény-kultúra szegényes voltának, másrészt pedig annak, hogy ezek a grafikus novellák soha nem jelentek meg angol nyelven; a belga származású író eredetileg franciául álmodta meg a cselekményt. A sorozat 1984-ben indult, Hamme akkor már olyan sikeres füzeteket tudhatott maga mögött, mint az *Arlequin*, vagy a *Thorgal* – ez utóbbit a húszon túliak talán ismerik is, aki kölyökkorában kisírt magának egy százforintos (nagy pénz volt az akkoriban :-) PIF-et, az jó eséllyel találkozott a vikingek kalandjait elmesélő rajzos történetekkel.

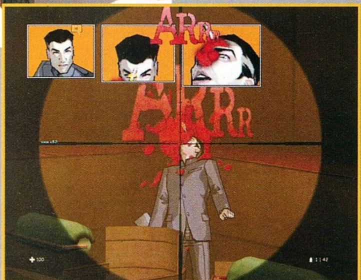
Korábban grafikus novellának neveztem a XIII-at: ugyanis EZ a pontos meghatározása. Hamme nem heti lebontásban írta (írja) meg a történetet, hanem kötetekbe rendezve: eddig tizenöt kötet jelent meg (az utolsó 2002-ben), a tizenhatodik epizód premierjét 2004 februárjára datálják. Az XIII ennek megfelelően elsősorban a Franciaországban, és a francia nyelvterületen népszerű, igaz, ott NAGYON. Ezek után teljesen érthető a szintén francia illetőségű Ubi Soft jó két évvel ezelőtt hozott döntése: a XIII-ból játék lesz, méghozzá FPS. Ubiék már a fejlesztés legelején tudták: a XIII világa különleges grafikai megvalósítás után kiált – és nem is kellett sokat keresgélniük. A különleges grafikai megvalósítás ott volt a szemük előtt, csak addig szinte kizárólag japán játékokban alkalmazták: a *cel-shading*ről van szó.

RAJZOLT VALÓSÁG

A XIII és cel-shading: a „tartalomhoz a megfelelő forma" tipikus esete. A „rajzfilmes" megjelenítés nélkül ez a játék egész egyszerűen nem működne, futhatna alatta bármilyen csinos motor, szórhatna magából bármilyen effekteket. Ahogy a Jet Set Radio-t sem tudnánk elképzelni a rajzfilmszerű textúrák nélkül, úgy az XIII alatt dübörgő *Unreal Warfare* motor is hiába izzadná ki magából a nagy külső tereket, és nagyszámú poligonokat: a játék látványosan belehalna az erőltetett realizmusba. A vizuális megvalósítás itt tökéletes párhuzamot alkot a történettel. Hamme csavaros konspiráció-elméletté értelmezi át a valós történelmi eseményeket (furcsa egybeesés: a XIII a Kennedy-gyilkosságot eleveníti fel az introjában, a játék pedig majdnem napra pontosan a merénylet negyvenedik évfordulóján jelent meg – talán véletlen az időzítés, ha nem az, akkor gratula az Ubinál dolgozó marketingeseknek :-), a XIII játékváltozata pedig a reális világ elé tart görbe képregény-tükröt. Itt nincsenek szokványos halálok: ha valaki golyót vagy nyílvesszőt kap a fejébe, akkor a képernyő tetején három comicsablakban láthatjuk a megfeszülő tarkót, a homlokba fúródó lövedéket és a sugárban fröccsenő vért.

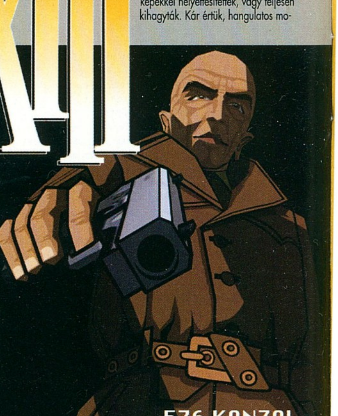


TIZENHÁROM NYOMÓS OK A HALÁLRA



Az elhanyatló katonák feje fölött látványos ARGHHH! felirat jelenik meg, a katonai bázis benzineshordói egy hatalmas BANG!-gel repülnek a levegőbe, a falon túl közlekedő őrök lépteinek zaját TAP-TAP-TAP-ként „halljuk", ha fél percre nyugton maradunk. A megvalósítás nagyban hasonlít arra, amit Ang Lee bácsi idén nyáron a *Hulk* mozifilm-verziójában próbált a vászonra álmodni: animált ablakok a központi képben, több szálra bontott történések egyetlen felületen, képregény mozgóképes formában. A moziban nem feltétlenül működött a dolog, itt viszont minden klappol. A mellettünk becsapódó gránát szabályosan megrázza a képet, a keret kimozdul a helyéből, mi pedig süketen kóválygunk a fekete füstben – remek, mint ahogy a vizuális porció többi része is az. A pályák tervezése során nagyon ügyesen ragadták meg az adott környezetre jellemző motívumokat: az apátságban aranyszínű homokot fúj az szél, a hegyi erdőben látványosan kavarog az hó – sokszor látott effektek, de a rajzfilmes stílusba implementálva kapásból megteremtik a kellő hangulatot. A karakterek távolról kifejezetten jól néznek ki (és jól is mozognak), közvetlen közelről persze már nem ilyen rózsás a helyzet. Ez azonban megbocsátható, a XIII továbbra sem az ultrarealizmusról szól, egy cel-shaded játéknál abszolút belefér a képbe, hogy ne tízezer poligonból épüljön fel egy-egy szereplő, és néhol fel lehessen fedezni rajtuk a szögletes éleket. A grafika stílusa egyébként hű az eredeti grafikus novellákhoz (Hamme is ott bábáskodott a játék felett, tanácsadóként) főhősünk majdnem teljesen úgy néz ki, mint a képregényben, és ez igaz a többi szereplőre is. Kezdetben a textúrákkal is meg voltam elégedve: itt sem volt ugyan jellemző a túlzott részletesség de a fent leírtak miatt (cel-shading) hajlamos voltam megbocsátani érte – egészen addig, amíg meg nem láttam az Xbox verziót. A XIII Dobozos inkarnációja egy kategóriával jobban néz ki: magasabb felbontású (és főleg: részletesebb!) textúrákat használ, ez pedig elég nagyot dob az általános vizuális összképen. A kettes számú Pléjstáción minden kicsit elmosódott, kicsit pontatlan, kicsit kevésbé kidolgozott. Nem rossz, láttam én ennél SOKKAL rondábban prezentált sajátszemszögű lövöldéket is ezen a platformon az elmúlt fél évben – csak az ember gyarló, ugye, egyszer meglátja a jót, és utána már azt várná máshol is. (Megjegyzés azoknak, akik az értékelőnél kezdik az olvasást: a grafika EZÉRT kapott jót, és nem kiválót – a többi platformon megérdemli a maximális értékelést, itt nem). A PS2-es változat másik grafikai hiányossága, hogy teljességgel mellőzi az animált ablakokat. Ez nem azt jelenti, hogy nincsenek átvezető animációk, azok itt is felbukkannak egy-egy fejezet között (és itt is piszok hangulatosak – amikor a repülőgép átsuhan az egyik képregény-ablakból a másikba, az ember önkéntelenül is felmordul – igen, ennek így KELL kinéznie). A játék közben hiányoznak az animált ablakok. Vannak jelentek, amiket elvileg nem állóképes, hanem mozgó formában követhetnénk figyelemmel: ilyen például, amikor valaki lezuhan egy szikláról, vagy egy épület tetejéről (nem véletlenül persze :-). A másik két platformon (nem tartozik ide, de csak azért is leírom: pécén is) ilyenkor külön frame-ben látjuk, hogy mi történik – PS2-őn ezeket vagy állóképekkel helyettesítették, vagy teljesen kihagyták. Kár értük, hangulatos mo-

XIII





mentumok voltak, de gyaníthatóan teljesítményproblémákat okoztak volna, így repültek a kukába. Apropó, teljesítmény: a XIII egész végig tisztességes frame per szekundum értékeket produkál, jelentősebb szaggatás nincs, apróbb belassulást csak akkor lehet tapasztalni, ha különösen nagy helyszíneken különösen sok ellenfél támad ránk egyszerre – ilyen pedig nem sokszor lesz. Ugorjunk is egy nagyot, és nézzük meg, hogy a korrekt vizuális megvalósítás mennyire korrekt játékot takar.

JÁRT UTAT JÁRATLANÉRT... (EL NE HAGYJ!)

Aki egy kicsit is figyelemmel követte a XIII megjelenését megelőző hype-ot (értsd: a kiadó gondoskodott róla, hogy mindenhol ott legyen a játék, és mindenhol kihangsúlyozták, hogy mekkora evolúciós lépést is fog hozni a sajátszemszögű lövöldék történetében), bizonyára meg volt győződve arról, hogy az eredeti, roppant stílusos grafikához hasonló, a műfaj korlátait feszegető játékmenet fog társulni. A fejlesztők leígérték a csillagokat az égről: röpködtek a „soha nem látott interaktivitás", az „immerzív játékélmény" és a „megdöbbentő újítások" jellegű kifejezések. Az egyszeri játékos naiv (igen, én is közéjük tartozom – hajlamos voltam hinni az uraknak) és simán benyeli, hogy az úttörő grafika mellé alapból tálalni fogják az úttörő játékélményt is. Hölgyeim és Uraim, mindenki kezdheti hűteni az arcát, hogy könnyebben fagyjon le róla a mosoly:







nem így történt. A XIII-at fejlesztő csapat megfogadta az eleink által hangoztatott alapigazságot (arról a bizonyos járt útról) és szépen összeollózták a játékot az elmúlt hétnyolc év sikerültebb FPS-eiből.

Először is: mivel a XIII története egy kém(kép)regényen alapszik, adta magát, hogy ne szimpla „megyek, oszt' jól agyonlövök mindenkit, aki szembejön velem" jellegű lövöldét gyártsanak le a fiúk. Lopakodós-csendben gyilkolós részek kellettek ide, olyanok, amik akkor is az egekbe lökik a Tisztelet Játékos adrenalin szintjét, ha éppen nem lövöldöz vadul a rá támadó ellenre. Ubiék ekkor valószínűleg alaposan körülnéztek a piacon, kiválasztották azokat a játékokat, ahol ez már egyszer működött, és nekiálltak a gondos szemezgetésnek. Egy csipetnyi Deus Ex, jó nagy kanál Thief, pár szelet Half-Life, némi Metal Gear Solid, aztán az egészet felforraljuk, rászórjuk a népszerű képregény csavaros fordulatait, és máris kész a XIII, lehet tálalni. A végtermék finom, könnyen fogyasztható, csak éppen nem egyedi – ezt a fogást már számtalanszor megetették velünk. Fegyvereket kapunk dögivel: kezdetben van dobókésünk, aztán hozzájutunk kétféle pisztolyhoz (egy hatlövetű és egy automata), szerezhetünk Kalasnyikovot, UZI-t, gyalogsági géppuskát, M16-ost, mesterlövész és sörétes puskát, kétféle nyílpuskát, víz alatt is használható szigonypuskát, hajigálhatunk gránátokat, sőt, néhány küldetésben még a jó öreg rakétavetőt is használatba vehetjük. Tisztességes fegyverarzenál, pláne úgy, hogy minden fegyvernek van másodlagos tüzelési funkciója is (normál tűz: R1, másodlagos tűz: R2). A távcsöves fegyvereknél (mesterlövészpuska, nyílpuska) ez kétfokozatú zoomot jelent, a többinél pedig vagy alternatív tüzelés (a gépfegyvereknél váltogathatunk a folyamatos lőszerhasználat és a rövid sorozat), vagy speciális támadás/funkció (a késsek döfhetünk, az M16-os az alászerelt gránátvetőből röppent szeretetcsomagot, a sörétes puska tusából – amúgy Halo-san – pedig odacsaphatunk egy alaposat a közel merészkedőknek). Kár, hogy az impresszív kínálatból alig fogunk pár fegyvert használni: ahogy megvan az M16 (ezt a küldetések 70 százalékában ott lapul a csomagban), nem nagyon érdemes mást előkapni, ha forró a helyzet – gyorsan és sokat lő, és ott van az alján a jó kis gránátvető. Ha csendben akarunk gyilkolászni, a nyílpuska az ultimatív megoldás: halk, pontos, és a távcső segítségével a lég tökét is lelőjük vele a falról. Muníció mindkettőhöz van bőven, nagyon ritkán fordult csak elő, hogy azért kellett más fegyverhez kapnom, mert üresen csattant a tár. A többi fegyver bonusz, a rakétavetőt például egyetlen egyszer (!) érdemes csak elővenni, az UZI szinte felesleges (no azért nem teljesen, de erről később még lesz szó), a mesterlövészpuskát fájóan kevésszer van módunk alkalmazni – a főküldetések elején mindig új fegyverarzenált kapunk, a távcsöves puska pedig általában nem része a kínálatnak. A kés hasonlóan mostoha bánásmódban részesült: az elején elég gyakran forgathatjuk (imádtam vele szadista módon hátulról tarkón döfni az őröket – majd a pszichomókusom kianalizálja belőlem, hogy miért :-), aztán hirtelen eltűnik, és a játék vége felé bukkan csak fel újra.

Szerencsére vannak más módok is az ellenfeleink elhallgattatására. Többféle, elsőre fegyvernek egyáltalán nem látszó tárgyat (üveg, hamutál, partvis, szék...) ragadhatunk magunkhoz, és vághatjuk hozzá a mit sem sejtő opponensekhez. Ez egyrészt jó poén (gyermeki élvezetet leltem abban, hogy partvisnyéllel csapkodjam le a sarkon ácsorgó őröket), másrészt néha szükséges is. Lesznek olyan missziók, ahol vagy fegyver nélkül indulunk, vagy kikötés, hogy bizonyos ellenfeleket nem szabad megölni, csak „elkábítani" – mivel alapvetően jó fiúk lennénk, ezért például az FBI főhadiszállásról sem szökhetünk meg úgy, hogy ártatlan ügynökök hullái heverjenek utánunk halmokban. Az ötlet jó, működik is, de nem változtat jelentősen a konkrét játékmeneten: a tárgyak egyszer használatos játékszerek, felkapjuk, csapunk velük egyet, eltörnek – komolyabb, életveszélyes szituációkban, amikor nem vagyunk rákényszerítve a nem-halálos megközelítésre, semmi értelme nincs használni őket, ha csak a látvány kedvéért nem. Hasonló a helyzet a túszejtés lehetőségével: ha észrevétlenül sikerül valakinek a hátába kerülnünk, akkor elkaphatjuk a nyakát, és túszként hurcolhatjuk magunkkal. Ez azért jó, mert a szerencsétlen áldozatot az őrök felé fordítva nem lőnek ránk (maximum ordibálnak) és kis ügyességgel ki lehet kerülni így néhány igen kellemetlen tűzharcot. Ha már lövöldözésre kerül a sor (csak az egyik kezünkkel fogjuk a túszt, a másikkal tudunk lőni), akkor is hasznát vesszük a jóembernek – élő pajzsként (egy rövid ideig) felfogja a nekünk szánt golyókat. Ismét: jó poén, az első néhány adandó alkalommal kellemesen elszórakoztam vele, de aztán hagytam a fenébe az egészet. Sokkal egyszerűbb volt hátulról leszúrni vagy lelőni egy őrt, és utána gyorsan hidegre tenni a többieket, mint fél órán keresztül magammal cipelni valakit annak reményében, hogy akkor talán nem lőnek rám a társai – a túsz ráadásul a mozgásunkat is jelentősen lelassítja, pár perc után kifejezetten idegesítő, hogy csak apró lépésenként tudunk előre/hátra araszolni vele.

A gyilkoló/kábító eszközökön kívül vannak még egyéb finomságok is névtelen hősünk tarsolyában: név szerint egy jófajta kampó huzallal (és az azt működtető kis motorral) valamint egy zárnyitó szerkentyű. (A jobb/bal D-pad gombokkal választhatjuk ki őket.) Ezeket értelemszerűen csak kijelölt helyeken tudjuk használni. A zárnyitó szerszám (meglepetés!) a kulccsal nem nyitható ajtókat tárja fel előttünk (ez időbe kerül, és persze nem minden ajtót lehet ilyen módon feltörni), a kampóval pedig elsőre elérhetetlennek tűnő helyekre húzathatjuk fel magunkat – sőt, a huzalon még Tarzan módjára lengedezhetünk is. Az eszköz ugyan már jó pár hasonló játékban szerepelt (elsőként talán a Quake 2 CTF-ben használhattuk, de Thiefben lett igazán népszerű, onnan pedig többen is átvették – legutóbb a tavalyi James Bond 007: Nightfire), és már ott is jók móka volt – itt is az. A fejlesztő bácsik szerencsére nem ragadtak le a nyilvánvaló „oké, akkor arra a távoli sziklára vagy csőre csak úgy lehet eljutni, ha a játékos beléakasztja a horgát" megoldásoknál, hanem tovább bonyolították a dolgot. Vannak pályák, ahol nem szükséges húzódzkodnunk a továbbjutáshoz, a kampót arra használjuk, hogy *felülről* kerüljük meg az őröket – ehhez persze megfelelő belmagasság, és a kampó kilövésére kijelölt pont kell. A XIII több izgalmas pillanata kapcsolódik a huzalhoz – lövöldözni ugyan ilyenkor is tudunk, de ennek ellenére kellemetlenül ki vagyunk szolgáltatva minden támadásnak – a huzalon lengedezve egyáltalán nem könnyű pontosan célozni.

A HÚSZAK BANDÁJA

A XIII története a nagybetűs Konspiráció körül bonyolódik. Az amnéziás főhős remek eszköz arra, hogy a játékos tényleg elveszettnek érezze magát a játék első harmadában: ahogy héroszunk sem tud semmit, úgy nekünk sincs fogalmunk arról, hogy miért akarnak minket megölni, ki az a titokzatos csinibaba, aki segít megszökni a FBI-tól, és általában mi is folyik körülöttünk. Az eredeti történet ügyesen zavarja össze az olvasót, a játék pedig pont ilyen ügyesen követi a grafikus novellák által kijelölt útvonalat: kezdetben meg vagyunk győződve arról, hogy mi nyírtuk ki a jóságos prezidentet; aztán újabb információkat kapunk, minden összezavarodik, kiderül a „polgári" nevünk, de ez is hamisnak bizonyul, barátokból ellenségek lesznek és vica versa – nekiállhatnék leírni a történéseket, csak tartok tőle, hogy a Nyájas Olvasók a végén (megérdemelten) elküldenének oda, ahová a spoilerező vadbarmokat szokás – inkább hagyjuk a dolgot, a





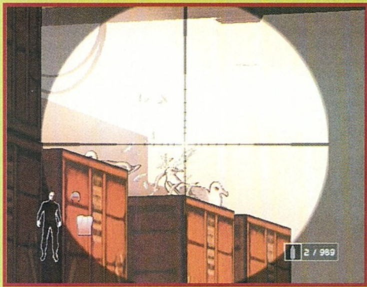




XIII egyik fő ereje a jól bonyolított történet, mindenki fedezze fel szépen magának. Legyen elég annyi, hogy a XIII-ban bemutatott összeskűvésnek húsz tagja van, mind „fontos" emberek – tábornokok, szenátorok, iparmágnások, és egyéb rosszarcúak. A konspiráció célja a dicsőséges amerikai demokrácia megdöntése, és a húszak szövetségének hatalomra juttatása – a vezető a nagyon titokzatos Number I. Így már rögtön értelmet nyer a hősünk mellkasára tetovált XIII – ő lenne a tizenhármas számú összeesküvő (nyugi, nem lőttem le semmit, a helyzet nem ilyen egyszerű :-).

A sztori csavaros, és néhol kissé zavaros is: aki elvesztené a fonalat, lépjen vissza a (szintén képregényszerűen megrajzolt) főmenübe, ott a „Story" ablakocskában röviden összefoglalják neki, hogy mi is történt eddig.

Ha már a főmenüben vagyunk, turkáljunk egy kicsit tovább: a „Conspiracy" ablakban kezdetben húsz darab kérdőjelet találunk – ők lennének az összeesküvők. Ahogy haladunk a történetben, egyre több kérdőjel helyére kerül kép, legtöbb esetben két vonallal áthúzva. Ez azt jelenti, hogy megismertük az úriembert/úrihölgyet, és a találkozásunk nem volt problémamentes – azaz az illető otthagyta a fogát. A legérdekesebb persze a legutolsó, az Egyes Számú Konspirátor képe lenne – az ő személyazonosságát természetesen csak a játék legvégén fogjuk megtudni, nagyon helyesen. Ha itt kinézelődtük magunkat, vessünk egy pillantást a „Skills" feliratú ablakra: ez tényleg skilleket takar, héroszunk tulajdonságait sorolja fel (zártfeltörés, csendben lopódzás, kétfegyveres harc, túszejtés, stb). A tulajdonságokat nem kapjuk meg rögtön, „vissza kell emlékezni rájuk". A játék során találunk majd különböző dokumentumokat és mappákat, illetve lefolytatunk jó sok beszélgetést – itt egyrészt plusz információkhoz jutunk, másrészt pedig ezek segítenek visszaemlékezni a múltunkra. Ahogy eszünkbe juttatja valaki vagy valami, hogy „hoho, hiszen én annak idején képes voltam seprűvel embereket lecsapni", kapásból használhatjuk is a skillt. A dolog jópofa, de inkább a hangulatot dobja meg, mint a konkrét játékélményt. Ha *szükségünk* lesz valamelyikre (pl.: tartósabban a víz alatt kell maradnunk – ez is külön skillt igényel), akkor úgyis ott figyel már a tarsolyunkban, nincsenek olyan szituációk, ahol egy tulajdonság hiánya miatt nem tudunk továbbjutni – az alkalmazásuk amúgy is automatikus, az ajtó feltörésénél például az akcióikon megváltozott grafikája egyértelműen mutatja, hogy milyen skillt kell alkalmaznunk – elő a lockpicket, és hajrá. Ez a linearítás, és a játékos feladatról-feladatra terelgetése egyébként az egész játékot jellemzi. Nagy (gyakran vörös) négyzetek jelzik, hogy mit kell megnyomnunk/meghúzunk a továbbjutáshoz, vagy hogy hová kell beakasztanunk az ügyes kis motorizált kampónkat, hogy túl tudjunk jutni egy akadályon. A pályák szintén rendkívül lineárisak, hiába találkozunk néha nagyobb nyílt terekkel – a havas erdőben vagy a hatalmas, sziklás kanyonban is meghatározott „ösvényeken" fogunk haladni, és az esetek kilencvenkilenc százalékában mindig ott lesz orrunk előtt a továbbjutáshoz szükséges megoldás – vagyis az ajtót nyitó kulcskártya, vagy a hely, ahol átlendülhetünk a szakadék másik végébe.











Oké, EGYSZER sikerült elakadnom (nem csak nekem, a netes fórumok tanulsága szerint sokan rohangáltak mérgezett egérként egy bizonyos ponton), ezt most engedelmetekkel meg is osztom a Nagyérdeművel – aki maga akar rájönni, az nyugodtan ugorja át a lenti pár sort, a többieket azonban megkímélném attól, hogy fél órányi ideges próbálkozás után szikrázó csókban forrjon össze a kontroller a televízió képernyőjével (nálam majdnem megtörtént). Tehát: utolsó előtti fejezet, a Sanctuary pálya belső része, az a szoba, ami tele van bizarr vöröses festményekkel. A lépcső alján lesz szobor, rajta egy horogkereszthez hasonló jellel, a kereszt alsó negyede hiányzik – ha ránézünk, megjelenik a kéz formájú akcióikon, de hiába nyomkodjuk az X-et, nem történik semmi. A megoldás: a szoba sarkából nyílik egy kisebb szoba, vásznakkal, festékesdobozokkal, és egy egészség-ládikával az asztalon. Menj el az asztal mellett, egyenesen a szemközti falhoz, és vizsgáld meg a fal alsó részét – az egyik tégla kihúzható, ezzel spurizz vissza a szoborhoz, és az X-szel illeszd be a helyére – voila, a mögötted található álfal kinyílik, és már nyomulhatsz is le a Szentély alsóbb régióba.

TACTICAL ESPIONAGE FPS

Ha nagyon kategorizálni szeretnénk a XIII-at, akkor valószínűleg a „lopakodós FPS" címkét kéne ráragasztanunk. A játék által felvonultatott harmincsok pálya (ezek nyolc nagy fejezetre oszlanak, és roppant változatosak: meglátogatunk majd titkos katonai bázisokat, fegyverraktárakat szabotálunk, puskamikrofonnal beszélgetést hallgatunk le egy szállodában, betámadunk egy tengeralattjárót, vagy éppen havas erdőben bóklászva küzdünk az életben maradásét) többsége megoldható ugyan ész nélküli lövöldözéssel is, de kapunk néhány olyan missziót, ahol elvileg létszükséglet a lopakodás és az ellenfelek csendes, észrevétlen eliminálása – ezek a küldetések általában egy-egy konspirációs találkozó meg/lehallgatására vannak kihegyezve, ha riaszt valaki az őrségből, lefújják az összejövetelt, és kezdhetjük előröl az egészet. Ilyenkor jön jól a „hatodik érzék" kódnevű skill: ha egy helyben állunk, akkor „látjuk" az őrök lépteit (tap-tap-tap) a falon keresztül is. A fenti mondatban azért szerepel az „elvileg" szócska, mert a tapasztalt játékos két lopakodós feladat teljesítése után rájön, hogy itt bizony nem is kell *annyira* csendben maradni. Kezdetben még elügyeskedik az ember a késsel meg a nyílpuskával (és hozzászoktatja magát ahhoz, hogy a nyílnak időre van szüksége ahhoz, míg a kilövés után eljut az áldozathoz – ügyes és reális megoldás!), aztán elkövet valami buta hibát (esetemben: kés helyett lányos zavaromban véletlenül gránátot vágtam hozzá a bódéban lapuló katonához), automatikusan kezdené újra a missziót – de a riasztó nem szólal meg, az udvar másik részén pont olyan nyugodtan sétál az őr, mint két perccel ezelőtt. „Hoppá, akkor ezek a rosszarcú bácsik látni látnak, de hallani NAGYON rosszul hallanak!" – hasít az emberbe a felismerés, és gonosz mosollyal húzza elő az M16-ost a hátizsákból. Az őrök csak akkor vesznek észre, ha a látóterükben állunk (ez eddig rendben van), vagy ha a közvetlen közelükben nyiffantunk ki valakit zajosan. Akkor sincs nagy baj, ha felfedeznek minket: ellenfeleink először meglepődnek (kérdőjel a fej felett), aztán rájönnek, hogy mi az ábra (megjelenik a felkiáltójel), és csak ezek után indulnak el a riasztó felé – ez legalább tíz másodpercet ad nekünk arra, hogy alkalmazzuk a roppant egyszerű, de rendkívül hatásos VLL-taktikát (Villámgyors Lőfegyveres Lerohanás :-). Az őrök útvonalának könnyű feltérképezhetősége is megkönnyíti a dolgunkat. Mindig ugyanarra haladnak, vagy ugyanott álldogálnak: ha sikeresen elbuktuk a küldetést, a harmadik újrajátszásnál már könnyen átszaladunk az elsőre kőkeménynek tűnő szituációkon is – mivel a pályák nem túl nagyok, simán megtanulható, hogy merről érkezik majd a fenyegetés, a sokadik próbálkozásnál már úgy fogunk táncolni az ellenfeleink háta mögött (hangtompítós pisztolyt lóbálva), mint *Chow Yun-Fat* a Hardboiled nyitójelenetében. Egy dologra kell nagyon odafigyelni: a lopakodós küldetéseknél mindig takarítsuk el nyomokat (azaz: a hullákat) a hátunk mögül! Akár csak a Deus Ex-ben, itt is a vállunkra kaphatjuk az elkábított/meggyilkolt opponenseket, és átcipelhetjük őket egy kevésbé frekventált pályarészre. Ellenkező esetben szinte biztos a lebukás: a játék előszeretettel küld be a misszió közepén olyan őröket a pálya korábbi szakaszaira, akik eddig nem voltak ott – ők persze kapásból kiszúrják a szerteszét heverő holttesteket, és megnyomják a kis piros riasztógombot.

A XIII tűzpárbajai gyorsak, kegyetlenek, és néha roppant kellemetlenül tudnak elsülni. Az ellenfelek harci intelligenciája meglepően jó, láthatóan csapattaktikákat alkalmaznak (két katona közelről masszíroz minket automata fegyverekből) a nyílpuskás bácsi pedig hátrébb, biztos fedezékből szórja az áldást), és ha kell, még vissza is vonulnak, hogy bevárják az erősítést. Ennek ellenére senkinek nem javaslom, hogy ő is taktikusan (fedezék mögül, biztonságos távolból) próbáljon ellenük harcolni. A legkézenfekvőbb (és leghatásosabb) megoldást a klasszikus Rambo-módszer jelenti. Először támadj hátulról és meglepetésből, a maradék kellemetlenkedőt pedig próbáld közelről, pusztító tűzerő alkalmazásával hatástalanítani. A távolról támadás folyamatos erőltetése azért nem jön be, mert ha egyszer már elkezdődött a tűzharc, akkor a távolsági fegyverek (nyílpuska) használhatatlanná válnak: a katonák rohangálnak, leguggolnak, felállnak, és általában mindig a lehető legrosszabb pillanatban mozdulnak ki a célkeresztből. Ilyenkor mindenki nyugodt szívvel rántsa elő az M16-ost (ami viszont távolsági harcra alkalmatlan – szerintem irreálisan nagy a szórása), vagy a duplán használható fegyverek (automata pisztoly, UZI) valamelyikét, és próbáljon meg úgy ügyeskedni, hogy az ellenfél feje











környékén landoljanak a leadott lövések. A fejlövés instant halált jelent, a testet érő találatok viszont gyakorta idegesítően eredménytelenek: hiába eresztettünk már bele egy fél tárat a nyomorult mellkasába, még mindig ott ugrál előttünk. A fejlövés felsőbbrendűségét hangsúlyozza a kétféle páncél is: a normál golyóálló mellény mellett acélsisakokat is magunkra húzhatunk (ez külön páncél-értékként jelenik meg a képernyőn), ezzel csökkentve a direkt koponyalövések által indikált elhalálozások valószínűségét. Az egészségi-állapotunkat kötszer-csomagok segítségével tarthatjuk megfelelő szinten: ezek kétféle kiszerelésben érkeznek, szerencsére nem rögtön használatosak, hanem bekerülnek a hátizsákunkba – ha szükségünk van rájuk, nyomunk egy Háromszöget, és mindjárt több derűlátással tekintünk a jövőbe.

A XIII több „főellenfelet" (értelemszerűen: a konspiráció néhány számozott tagját) is felvonultat, ezek sajna csak annyiban különböznek a normál opponensektől, hogy tízszer annyi életerejük van. Én szívesebben vettem volna okosabb boss-küzdelmeket, mondjuk az MGS mintájára. A legutolsó főgonosz kivételével az összes konspirátor könnyen legyűrhető, csak türelem, és megfelelő mennyiségű lőszer kell hozzájuk – Mongoose bácsi (ő lenne az utolsó főellen, a cikk elején már említett kopasz figura, legnagyobb nemezisünk) is azért okoz csak nehézséget, mert patkány módon harcol – állandóan elbújik valahova, és orvul támad.

PAR OU MAINTENANT, MONSIEUR XIII?

Itt a vége, fuss el véle, próbáljuk meg összefoglalni, hogy milyen tanulságok is szűrhetők le a korábban papírra vetett betűhalmazból. Először is le kell szögeznem, hogy a XIII *egyáltalán nem rossz játék*, még akkor sem, ha sokat nyavalyogtam a hibái miatt. Stílusosan megvalósított, hangulatos darab – nálam pedig a hangulat a legfontosabb. A grafikája egyedülálló, a zenéje pedig remek: a fejlesztőknek volt bátorságuk elszakadni a manapság divatos döngölős-fémes akciójáték zenéktől, helyette dzsesszes, néha izgalmasan felpörgő muzsikát kapunk, ami bármelyik hatvanas-hetvenes években forgatott kémfilmben megállta volna a helyét. A hangok javarészt rendben vannak (a régi Batman tévészériából ismert Adam West adja mentorunk, Carrington tábornok hangját, a bájos hip-hop sztárocska, Eve pedig a hősünket segítő Jones őrnagy szinkronszerepében domborít), csak épen a főszereplő hangját nem sikerült eltalálni. A főhőst megszólaltató David Duchovny (Mulder ügynök, ugye), elég harmatosan teljesít, sokszor inkább hangzik megszeppent kisfiúnak, mint kőkemény, mindenre elszánt titkosügynöknek – ha már mindenáron híres embert akartak a szerepre, fizették volna meg inkább Russel Crowe-t, az ő macsós baritonja tökéletesen passzolt volna a karakterhez.

A XIII végigjátszása (nehézségi fokozattól, játékstílustól, és ügyességtől függően) egy átlagos hétvégét igényel, azaz kábé 13-15 órát. Nem túl hosszú, de sajna az utóbbi két évben ez szinte mindegyik FPS-ről elmondható. A Single Player módusz sztorija izgalmas, aki kedveli az ilyen kémes-konspirációs történeteket, az garantáltan nem nyugszik addig, amíg ki nem deríti, hogy ki áll az összeesküvés mögött – fordulatokban nem lesz hiány, még az utolsó öt másodpercre is jut belőlük (méghozzá nem is kevés). A történet kivégzése után ott a multiplayer, ami nem rossz, de nem is kiemelkedő: a szokásos játékmódokon kívül (deathmatch, team deathmatch, CTF) kapunk még egy PS2-specifikus móduszt is (The Hunt), ez utóbbi nekem elég nagy marhaságnak tűnt (egy manóra kell vadászni), de bizonyára lesz olyan, akinek bejön. A multiplayert nyomhatjuk ketten osztott képernyőn, botok ellen (nagy piros pont érte, így egyedül is el lehet vele szórakozni), vagy neten keresztül – biztos jó móka, de az ismert okok miatt (kis hazánkat még mindig látványosan ignorálják ilyen téren) nem állt módomban kipróbálni.

A XIII tisztességes iparos munka, korrektül megvalósítva. Eredeti ötleteket ne nagyon tessék várni tőle, azok most szabadságon vannak. Szerencsére a történet és az egyedi vizuális megvalósítás elviszi a játékot a vállán, senki sem fog anyázva felállni mellőle, vagy visszakövetelni a pénzét a boltban (nem mintha visszaadnák bárhol is... :-). Az FPS rajongók nyugodt szívvel ruházzanak be rá, az év végi felhozatalból (ezen a platformon, és a műfajon belül) szerintem a XIII éri meg legjobban a pénzét. Őszintén remélem, hogy a kötelező folytatásban (a játék a „to be continued..." felirattal zárul) a fejlesztők jobban összekapják magukat, és a SAJÁT ötleteik implementálásával átlépik azt a határt, ami a jó játékot a nagyon jótól (urambocsá: zseniálistól) elválasztja...

liquid
liquid@576.hu

MARTIN BELESZÓL!

Hát ennyi. Vártuk mint a Messiást, megjött, durva jót nyomtunk vele, de nem váltott meg minket. Mi vagyunk a hibásak, minek hype-oltuk annyira. Nekem is felkerül majd a polcomra, nem vitás, mert megérdemli. De ha azt kérdezné valaki, hogy ez legyen-e „A játék", amit Karácsonyra kérhet, nem biztos, hogy nyugodt szívvel ajánlanám. Ha viszont 4 címet kérhetsz, lehet ez az egyik! ;)

XIII

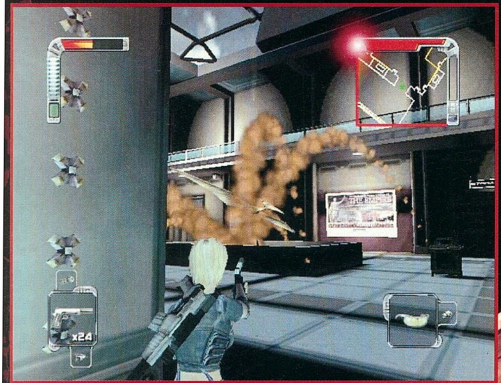
UBI SOFT
MÁS VERZIÓ: X, GC

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (94KB), online
analóg irányító (dual shock)

✔ stílusos grafika, fordulatos és hangulatos történet
× minimális számú eredeti ötlet, mulder ügynök vékonyka hangja

7.5 pont





Rogue Ops

MGS, csak kicsit másképp

Mindig is tanulságosnak tartottam összehasonlítani a japán, azaz a *keleti*, és a nyugat-európai/amerikai, azaz a *nyugati* játékokat. Bár az igaz, hogy az utóbbi években a japán játékgyártás is sokat laposodott (legalábbis azok az anyagok melyek hozzánk is eljutottak, hisz arról a több száz(!) címről, mely soha nem lát napvilágot nálunk, nem tudok mit mondani).

Azonban még így is szembeötlő a különbség egy nyugati és egy keleti játék között. Utóbbiak sokkal minőségibb, kidolgozottabb, igényesebb szórakozást nyújtanak, mint nyugati kollégáik. Remekül példázza ezt mostani tesztem tárgya, a **Rouge Ops** is. Egy akciójátékról van szó, mely letagadhatatlanul Metal Gear Solid klón, némi Tomb Raider, illetve Syphon Filter beütéssel. Oly sok mindent vettek át a legendássá vált MGS-ból, hogy az már-már az arcátlanság határát súrolja – nyugodtan nevezhetnénk a játékot akár nyugati (amerikai?) MGS-nek is. Éppen ezért érdemes párhuzamot felállítani a két játék között. Persze azt elismerem, hogy kissé tisztességtelen az összehasonlítás, mivel nyilvánvaló, hogy a Rouge Ops-szal a készítők célja nem az MGS trónjának veszélyeztetése volt – erre a mai játékiparban senki nem képes, Kojima-san kivételével. Sokkal inkább akartak egy közepesnél valamivel jobb akciójátékot összehozni – ami akárhogy is nézem sikerült is. Ennek ellenére sajnálom az anyagot, hisz megvolt a lehetőség, hogy még sokkal közelebb jusson az MGS színvonalához. Nem kellett volna más, csak egy kicsit több odafigyelés, jobb programozói munka, pontosan az a mentalitás, mely a japán programozók sajátja, és amelyet nyugati kollégáik talán az eltérő kulturális hatások miatt nem szívnak magukba.

SZTORI

Maga a sztori nem nevezhető valami fantáziadúsnak, mivel a szokásos „terroristás" sablonokat használja. Mivel sajnos manapság rengeteg terroresemény történik a világon, így még a csapból is ez folyik. Ennek következtében akár egy 5 éves gyerek is tudna írni egy terroristákról szóló rövid történetet (hozzá teszem szomorú, hogy ide jutottunk). Ezzel csak azt akartam mondani, hogy kreálhattak volna kicsit újszerűbb történetet. Azt persze elismerem, hogy Amerikában biztos nagyon fogják élvezni, hogy ha csak virtuálisan is, de terroristákra lehet vadászni, azaz a játék pénzügyi sikere történeti oldalról biztosított...

Na, de térjünk rá arra miről is szól az anyag. A főhős természetesen egy nő, Nikki. Szegény teremtést két éve súlyos trauma érte, ugyanis egy Isztambulban elkövetett merénylet során (ezen sorok gépelésekor szomorú aktualitása van ennek), elveszítette családját. Azóta világossá vált számára az elkövetők kiléte, és bosszút esküdött. Megtudta, hogy férje, aki szintén az áldozatok között volt, titkosügynökként működött, és nem véletlenül végeztek vele. Nikki tehát beáll egy szigorúan titkos szervezetbe és 2 évi kemény kiképzés után úgy érzi eljött az idő, hogy megkezdje a gyilkosokkal a leszámolást.

Nos, ennyi elég is történetből, boncolgassuk kicsit főhősnőnket. Vele kapcsán elmondható, hogy szó sincs egy női Solid Snake-ről (tényleg, az milyen lenne? :) Egyénisége és önálló karaktere ugyanis nincs neki, 90+ centis mellbősége annál inkább. Mindezt betársíthatjuk a szőke hajjal, a testre feszülő bőrcuccal, valamint a dúsított szilikon ajkakkal. Ő tehát a tipikus, XXI. századi kemény nő esszenciáját nyújtja, aki jól mutat a reklámplakátokon, segítve ezzel az eladásokat. Sajnos arra már nem jutott a készítők erejéből, hogy némi stílust adjanak neki, a külső – gondolták – pótolja mindezt. Szóval főhősnőnk kicsit „szárazra" sikerült, mely nehezíti a vele való azonosulásunkat is (bár a célközönség valószínű egészen mást akarna vele tenni, mint azonosulni vele ;) **(Benedvesíteni? Martin :)** így nehezebb beleélni magunkat a vele történő eseményekbe. Egyébként a karakterek „üressége" nem csak Nikkire jellemző, mert ő még kidolgozottnak tekinthető a többi *teljesen jellegtelen* szereplőhöz képest, melyek egyébként a tipikus klisé karakterek.

BEVEZETÉS A JÁTÉK REJTELMEIBE

A sztori kezdetén tehát Nikki végre befejezi a gyakorlást, már csak az utolsó küldetés van hátra, hogy élesben is letesztelje a tudását. A játék első két pályája tehát ezen „záróvizsga" jegyében fog eltelni. Ez jó alkalmat teremt, hogy átnézzük milyen feladatokkal és kihívásokkal találkozhatunk a pályák során, és lássunk ehhez néhány kritikai észrevételt is.

Kezelési alapok: Első látásra az anyagról azt is gondolhatnánk, hogy valamiféle Tomb Raider klón, hisz a kamera itt is hátulról követi hősnőnket. Szerencsére a játék kezelése már nem hasonlít a fent említett elődre, mert annál sokkal kellemesebbre sikerült. A bal oldali analóg karral mehetsz előre és hátra, a jobb oldalival fordulhatsz. Ezt mindjárt az első pálya elején begyakorolhatod, csak keresd fel a piros színű X-szel jelölt helyeket.

Mászás, tolás, vizsgálás: Ha továbbmész egy létrába botlasz. Menj közel hozzá és láthatod, hogy megjelenik egy zöld színű ikon – ilyenkor nyomj X-et. Ez sok mindent jelenthet, attól függ éppen hol vagy. Ha mondjuk egy létra előtt akkor természetesen fel vagy le mászhatsz. A ládát találsz eltolhatod, de ha mondjuk egy kapcsolót kell használni, vagy át kell kutatni egy helyet, akkor is ez (vagy ehhez hasonló) zöld színű ikon fog megjelenni.

Szűk és magas helyek: Lesznek a játékban rendkívül szűk helyek. Ha valami alatt kell elmenni akkor nyomj L2-őt (ha fel akarsz állni szintén). Falhoz lapulni is lehet a szűk repedések és párkányok leküzdésére, ilyenkor csak óvatosan nyomd a bal analóg kart a fal mellett. A magasabb helyek elérésére használni lehet a kampót, bár ezt nem mindig. Mindenesetre ezt is be lehet gyakorolni az első pályán. Csak állj a zöld platformra, nyomd le a célzás gombját (L1), majd a megfelelő helyre beállítva (tehát amikor zöldre vált az ikon) nyomj X-et – ne feledd el, ezt csak bizonyos helyeken lehet használni! Meg lehet kapaszkodni deszkákba vagy gerendákba is, ehhez szintén fel kell nézni és X-et kell nyomni, de csak akkor, ha a kurzor zöldre vált.

Térkép: Szerencsére a jobb felső sarokban megtalálod a térképet, mely megkönnyíti a helyzeted. Ha nem látod jól, a Háromszöggel kinagyíthatod.

Rejtett helyek: Na, ilyenekből rengeteg van. Valóban érdemes minden helyet átnézni, mert a lehető legkiszámíthatatlanabb zugokban is találhatsz értékes dolgokat. Jól példázza ezt a második pálya elején a képtár, ahol az egyik kép mögött lesz a továbbjutás kulcsa.

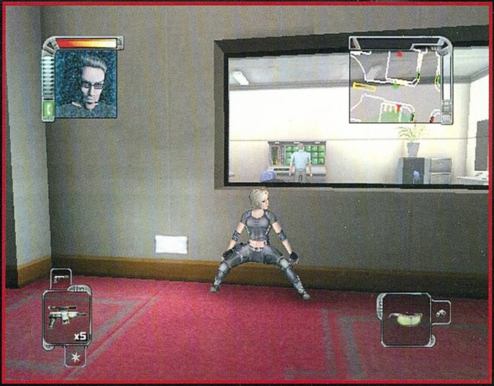
Kamerák: A terepeken gyakorta lesznek biztonsági kamerák, melyeket vagy ládák mögött rejtőzve kell kikerülni, vagy ha lesz fegyvered, ki is lőheted őket. Vigyázz, mert vannak olyan kamerák is, melyek erős gépágyúval vannak ellátva, és pillanatok alatt felaprítanak. Ezeket kilőni sem lehet egyszerű fegyverrel – sokszor észrevettem, hogy a kameráknak nincs vakfoltja, ami meglehetősen idegesítő volt. Azt, hogy ezt a kamerásdit honnan vették a készítők, nem is kell részleteznem...

Fegyverhasználat: A játék fegyverarzenálja szerencsére igen nagy, ha még ez az elején nem is látszik – egyébként az eszközöket a bal alsó sarokban láthatod. Fegyvert a D-padon a le és fel irányok nyomogatásával válthatsz. A Körrel veheted elő a stukkert, az L1-gyel célozhatsz, míg az R1-gyel lőhetsz. Célozz fejre, hatékonyabban végezhetsz az ellenfelekkel!

Tárgyhasználat: Ha már a fegyverekről szó esett, megemlíteném az egyéb tárgyak használatát is – ezeket a jobb alsó sarokban láthatod. Váltani köztük szintén a D-paddal lehet, csak most jobbra és balra gombokat nyomogasd. Ezeknél a tárgyaknál találod egyébként a gyógyításokat, különböző szemüvegeket és egyéb eszközöket is. Használni a Négyzettel lehet őket.

Rejtőzködés: Gyakran előfordul, hogy el kell bújni. Erre használhatod a szekrényeket, vagy a sötétebb sarkokat is. Ha észrevesznek, érdemes pár percig meghúzni magad valahol, amíg lecsendesednek a dolgok.

Csendes gyilkolás: Mint az MGS-ben, itt is gyakran kell puszta kézzel hátulról megragadni az ellenfeleket és úgy végezni velük, szép csendben. Ehhez csak lopózz az ellenfél mögé, és mikor megjelenik a már ismert zöld ikon, nyomj X-et. Ekkor azonban még nem ölöd meg azonnal a delikvenst, ehhez előbb be kell adnod egy gombkombinációt, melyet a játék kiír. Ha sikerül, végzel az ellenfeleddel, ha nem, akkor jöhet a közelharc. Szerencsére a kombinációk nem nehezek, általában irányokat kell megadott sorrendben beadni. Az ellenfelek rendszerint botfülűek és szinte soha nem fordulnak hátra. Ez bizonyítja, hogy mesterséges intelligencia *némileg* hiányos. Mivel a hullák ottmaradnak a padlón, ezért sokszor nem árt eltüntetni, azaz szekrényekbe tenni, vagy egyéb helyekre (mondjuk sötétebb sarkok) elvinni őket. Csak tudnám, hogy ennek mi értelme, mert a játék nagy részében gyakorlati értelme nincs, ugyanis nagyon ritkán járőröznek az ellenfelek. Egyébként a csendes gyilkolá-









MARTIN BELESZÓL!

Betöltöttem, elkezdtem azt a bizonyos gyakorló pályát, de annyira semmilyen hatással sem volt rám, hogy cirka 10 perc után kikapcsoltam. Hat pontot mindenképpen megérdemel, hiszen ebben a Syphon Filter által fémjelzett külső 3D-s kategóriában mostanában nem volt túl sok új game...

szásnak egyáltalán nincs itt akkora szerepe, mint a MGS-ben, vagy pláne a Tenchu-ban, mert sokszor olyan lehetetlen módon állnak be a katonák, ami eleve kizárja annak lehetőségét, hogy észrevétlenül végezz velük. Például szemben állnak egymással, így ha az egyiket fejbe lövöd, a másik egyből riasztja a többieket. Ráadásul az ellenfelek igen ritkán mozognak és akkor is teljesen kiszámíthatóan teszik ezt.

Feladatok: A pályákon a küldetéslistát a Start lenyomása után az Objectives pont alatt szemlélheted meg. A küldetések viszonylag változatosak, bár tulajdonképpen az ilyen játékoknál már megszokott összes misszió visszaköszön. Ezzel szemben azért mégis lehet élvezetes az anyag – feltéve persze, ha szereted az ilyen stuffokat, hisz elég sok pálya és misszió akad.

A SZABADSÁG HIÁNYA

A fentiekben vázoltak hűen tükrözik, hogy mennyi mindent „átvettek" az MGS-ből. Éppen ezért a játék közelebb áll hozzá, mint mondjuk a hasonlóan MGS utánzatnak elkönyvelt Syphon Filterhez. Azonban ha már az MGS-t tekintjük alapnak, akkor a legnagyobb probléma, hogy a játékban *nincs szabadság*. Hiába van meg elvileg a lehetőség, hogy egy-egy feladatot többféle módon oldj meg, gyakorlatilag mindent úgy kell csinálni, ahogy azt a készítők a tervezőasztal körül kitalálták. Emlékezz csak a MGS-re, ott rád volt bízva, hogy egy adott helyzetben hogyan oldottál meg egy problémát. Ha Rouge Ops-ban próbálsz meg egy alternatív megoldást, szinte biztos, hogy 5 másodpercen belül szitává lőnek.

Mondok erre egy példát. Tegyük fel egy erkélyre kell felkapaszkodni. Jól alaposan körbejárjuk az erkélyt látjuk, hogy ELVILEG több ponton fel lehetne rajta jutni. Igen ám, de nem használható se a kötél, se a kampó és más oldalról sem lehet közelíteni. Hogy miért? Mert a készítők úgy gondolkoztak, hogy a közeli csövön lehessen csak felmászni, hogy ott felérve rögtön katonákkal találkozzunk, akiket azonnal el kell tenni láb alól. A hátukba kerülni nem lehet, mert ezt kizárták a programozók, hisz akkor még sokkal többet kellett volna dolgozniuk a játékkal. Remélem érzitek, mennyire behatárolt így a cselekvési szabadságunk.

Mellesleg a játék szerintem *irtózatosan száraz* lett – és nem csak a sztori ötlettelensége, hanem a játékmenet miatt is. Az MGS esetében még a WC-ben a kézszárítót is lehetett használni. És itt? Szinte semmi ilyesmi. Ezért aztán nincsenek poénok, nincs móka, pedig a terepek adnának rá lehetőséget. Például miért nem lehet kipróbálni a biliárdasztalt? Pedig ezt még az ős Duke Nukem 3D-ben is meglehetett tenni! Vagy lehetne használni más tereptárgyakat – nem azért, mert ez olyan nagyon fontos, de megszínezné az anyagot. A játékmenet nem áll másból, mint a küldetések gépies megoldásából, meg sok-sok akcióból. Mindez a sablonos, kiszámítható és emiatt sótlan történet következtében rendkívül unalmassá teszi az stuffot – legalábbis hosszútávon. Ha már kimásoltak több ötletet az MGS-ből, nem ártott volna kicsit tovább fáradozni és megteremteni azt a szabadságot, amit egy ilyen akciójátéktól várunk. Tényleg kár ezért, mert a lehetőség, hogy igazán jó játék legyen megvolt a programban; sajnálatos, hogy nem éltek vele...

RÖVID ÖSSZEGZÉS

Grafikai szempontból a stuff nagyjából *közepes* és *jó* szint között áll. Vannak szép effektek és helyszínek, ugyanakkor hibák is (a szokásos beragadásos, poligon átlátszódó hibák), ezért inkább a közepes felé húz a szívem. Egyébként az átvezető filmek borzalmasak, a szereplők olyanok, mint a bábuk és úgy is mozognak.

A **Játszhatóság** *közepes*, mivel könnyű elakadni. Elég csak egy apró kulcsot vagy kódkártyát nem észrevenni és órákat gondolkodhatunk, hogy merre, mit hagytunk el. Az ilyet gyűlölöm, mert értelmetlen bolyongássá változik tőle a program. Ráadásul néhány helyen irreálisan nehéz a játék, pld. a semmiből, 30 km-ről lőnek szét.

A **Szavatosságot** szintén *közepesre* taksálom. Mivel könnyű megakadni, ezért hamar meg lehet unni az anyagot. Azt viszont elismerem, hogy pályából és küldetésből van dögivel, erre nem is lehet panasz.

A **Zene/hang** kérdésében úgyszintén *közepes* szintet üt meg az anyag. Sokszor csend honol a pályákon (hol marad az adrenalin pumpálás?), ám máskor egész jó muzsikák is felcsendülnek. A hangok eltaláltak, bár a szinkron néha csúszik.

A **Hangulat** szintén *közepes*, mert bár az valóban tetszik, hogy zajlik az élet a pályákon, mégis valahogy minden olyan mesterkélt érzéssel jár. Túlságosan érezhető, hogy nem emberek, hanem AI irányította poligonbábuk mászkálnak a pályákon. A gyenge történet miatt megérdemelné, hogy *elmegy* kategóriába soroljam, de ez nem lenne tisztességes, mert a jobb akciórészeknél valamennyire hangulatossá válik a stuff.

Összességében a Rouge Ops egy erős közepesnél alig valamivel jobban sikerült anyag. Azt hiszem 6 pontnál jobbat nem adhatok neki, hisz 2 éve a MGS2 kapott 9-et, ez a játék pedig annál jóval gyengébb. Bár bevallom kicsit szigorú voltam hozzá a teszt elkészítése alatt, de csak azért, mert bosszantott, hogy nem használták ki a benne rejlő lehetőségeket. Pedig tényleg nem *olyan* rossz a Rouge Ops, hisz akik nagyon kedvelik az akciójátékokat, gondolom örömüket lelik majd a missziókban meg a pályákban. Azt hiszem olyan gamereknek tudom ajánlani, akik falják a Syphon Filter típusú akciójátékokat és új kihívásokra vágynak. Számukra megfelelő szórakoztatást fog nyújtani az anyag, megszerezhetik. Akik azonban az MGS színvonalánál nem adják alább, azok kerüljék el, és várják inkább a harmadik részt!

Veres Miki



ROGUE OPS

KEMCO / BITS STUDIOS

MÁS VERZIÓ: GC, X

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1 Játékos
memóriakártya 8mb (115KB)
analóg irányító (dual shock)

✓ néhol egész élvezetes
× rengeteg lehetőség maradt kihasználatlanul, alig van szabadságunk benne

6 pont

Ford RACING 2



Ne kerülgessük a forró kását, és a szokásos bevezető rizsa helyett térjünk rá rögtön a lényegre; no nem azért, mert ez az egy oldal nem lenne elég a Ford Racing 2 ismertetésére, hanem mert semmi épkézláb ötlet nem jut eszembe a témával kapcsolatban. Amit viszont mindenképp érdemes megemlíteni, mielőtt belekezdünk az ismertetőbe, hogy a játék elődje, még a régi PS1-es gépen jelent meg és katasztrofálisan gyenge volt. Köszönhető ez főleg az autó felhozatalnak (kb. négy-öt verda szerepelt a programban), és a nehézségi fokozatának (ha mondjuk négy KA versenyzett egymás ellen, biztos lehettél benne, hogy te eleszel az utolsó), hogy az egyéb grafikai és irányíthatósági szempontokról ne is beszéljünk. Csoda akkor, ha szerencsétlen tesztelő úgy áll neki a második résznek, hogy a legrosszabbra van felkészülve?

PÁLFORDULÁS

Hasonlóan a THU-hoz azonban most is kellemesen kellett csalódnom, és bár a játék nem egy Gran Turisomo 3, vagy egy NFSU szintű program, azért egy egész pofás kis árkád jellegű száguldozós autóverseny kerekedett ki belőle! A pozitívumok felsorolását talán ott kellene kezdeni, hogy végre van autóválaszték! Igaz, a programban szereplő valamivel több, mint harminc autó egytől-egyig mind a Ford gyártósoráról gurult le, de legalább

FORDULATOS FOLYTATÁS

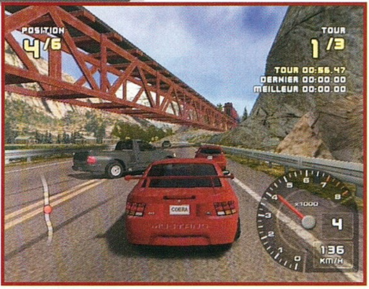
elég változatosra sikerült a felhozatal, mindenki megtalálja a maga ízlésének megfelelőt, legyen az sport, széria, furgon, vagy akár rally autó. A járgányok egyébként is külön kategóriába vannak sorolva, és az egyik halmazba mondjuk a „mozisztárok" kerültek (ezek olyan autók, amik valamikor feltűntek egy-egy híresebb mozifilmben, egy másikba a „koncept" tervezői kocsikat találod, de van olyan csoport is, ahol „élő legendák" várnak a virtuális slusszkulcs elfordítására. A menükben könnyen eligazodunk, ezért jól átlátható, hogy mely kocsik vannak megnyitva, versenyezni csak ezekkel tudunk.

Maga a játékmenet felépítése is elég egyedi, hiszen nem a hagyományos értelemben vett versenyeken kell részt vennünk, hanem minden kocsihoz tartozik egy-egy kihívásos verseny, ami mindig egy adott fajta versenytípust foglal magába. A versenytípusok a következők lehetnek:

Standard Race: hagyományos háromkörös, 6 résztvevős verseny.

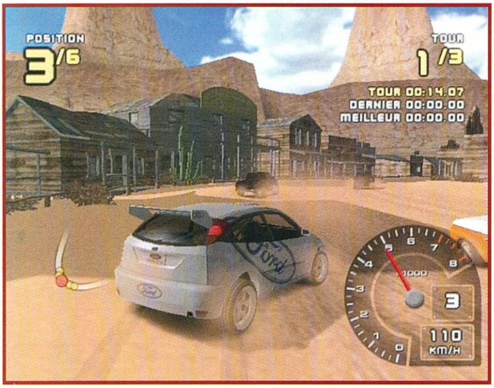
Elimination: szintén háromkörös, viszont minden kör végén a két utolsó versenyző kiesik.

Duel: háromkörös, viszont minden körben új ellenfelet kapsz, akit egy kör alatt kell lenyomni.









Drafting: zsír kis időhatáros verseny, az előtted haladó négy kocsit kell beérned, és addig a szélárnyékukban maradnod, amíg az oldalsó csík be nem telik, ekkor az a adott kocsi eltűnik.

Drivnig Skills: az ilyen versenyeken általában egy kört kell menni, viszont jóval kevesebb a rendelkezésre álló időd, mint ami egy kör teljesítéséhez kell! Megoldás: haladj át az úton lévő kapukon (ne verde le őket!), hogy plusz időhöz juss.

Seconds Out: szintén az idő ellen küzdünk, de most egy alsó határ megdöntése a cél. Minden egyes homokóra ikonfelvétele csökkenti a köridődet.

Racing Line: a legszopatósabb versenytípus, én például egyet sem tudtam megcsinálni belőle, még könnyű fokozaton sem. Arról van ugyanis szó, hogy az útra fel van festve az ideális ív egy vonallal, és arról nem szabad letérni, ugyanis akkor elindul egy büntető óra, és ezek a másodpercek hozzáadódnak a végső eredményünkhöz, mert egyébként adott idő alatt kell teljesítenünk a kört. Természetes, hogy a leglámábban irányítható kocsikat szokták ehhez a versenytípushoz rendelni.

Time Attack: mindössze a köridőt kell megdöntenünk, és erre három kört kapunk a géptől.

Majd látni fogjátok, hogy ahogy egyre több versenyt nyerünk meg, úgy hozzuk be az újabb kocsikat, pályákat és verseny típusokat, amikből aztán egy másik menüpontban (a Ford Collectionben) saját versenyeket állíthatunk össze, megadva, hogy milyen típusú legyen, melyik pályán és mely autók versenyezzenek egymás ellen.



Egyébiránt mindenféle trófeákat is begyűjthetünk, ha végeztünk egy-egy kategóriával, és ezzel arányos szintben nő a vezetői besorolásunk is.

Mint mondottam a játék leginkább egy játéktermi árkád autóversenyhez hasonlítható, és mint olyat, én a *jó* kategóriába sorolnám, mivel egy ilyen játéknál a következő dolgokra kell odafigyelni: először is legyen nagyon gyors; ez a jelen esetben igaz, lehet nagyokat száguldozni a széles és játékos barátként kialakított pályákon. Ne legyen illúzióromboló a grafika. Stimmel, a játék egész végig egy nagyon gyors egyenletes képfrissítést produkál, nincs pop-up, és nem mellékesen igen látványos elemeket is tartalmaz. Ilyen például, amikor a fejünk felett építik a felüljárót, vagy amikor a katonai, sivatagos pályán egy MIG vadászgép húz el felettünk. Az is külön jó pont, hogy mindenféle pályával találkozhatunk a játékban, a sima körversenyes Nascartól a városin keresztül egészen az azték dzsungelig bezárólag, mely utóbbi szerintem a játék legszebben megtervezett szakasza, a gyönyörű romokkal, a hegyoldalról lecsordogáló izzó lávával, és az élethű dzsungellel. Egyébként ugyanez nagyjából minden pályáról elmondható, talán leginkább a Rally Fusionhöz tudnám hasonlítani, az sem volt kiemelkedően szép, mégis olyan grafikus motort használt, ami valahogy lenyűgözte az embert. Ugyanez van itt is.

Az autók viszont lehetnének szebbek, legalábbis ami a hátsó fertályukat illeti, bár ahhoz képest, hogy egy árkád jellegű programról beszélünk, egész jól elkülöníthető vezetési stílusokat kaptak az egyes autók, sőt némelyik koncept járgánnyal még elindulni sem egyszerű házi feladat. De mondjuk a sportkocsiknak és a Focusnak igen meggyőző a sebessége, és a hangja sem utolsó! Azt persze nem állítom, hogy a game vetélytársa lehet mondjuk a GT4-nek, attól ugyanis még nagyon messze van, de aki szereti az árkád autóversenyeket, annak bátran ajánlom, mert száguldozni nagyon lehet benne, és ez a kis költségvetésű játék egy hetest mindenképp megérdemel!

Csipi M Lee
csipimlee@576.hu

MARTIN BELESZÓL!

Jól néz ki, de annyira névtelen, hogy senki sem fogja megvenni. Vagy talán majd a teszt elolvasás után kedvet kaptok hozzá? ;) Ha csak autós játékokkal nyomulsz, miért ne újítanád be? Messze még a GT4...

FORD RACING 2

EMPIRE

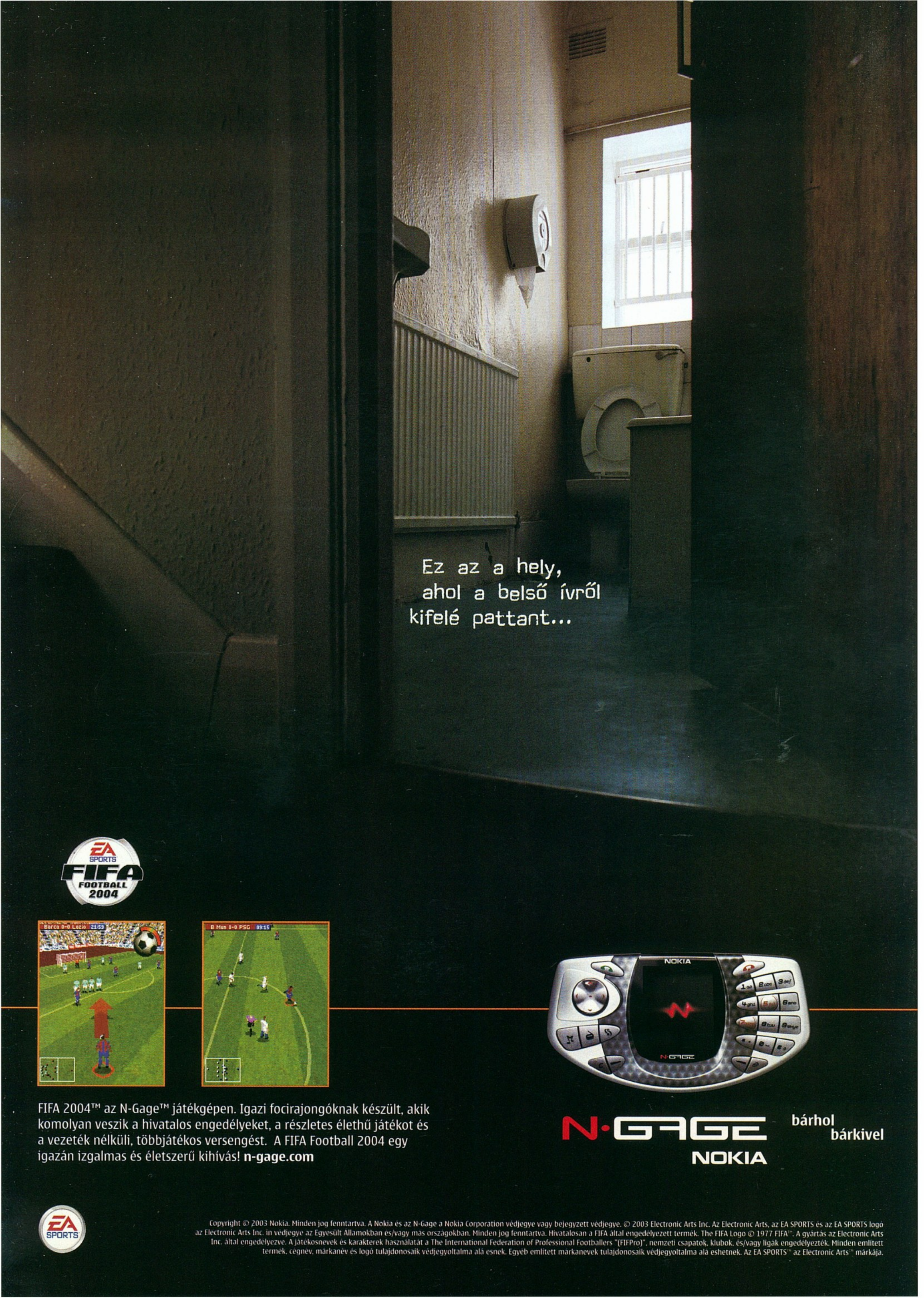
MÁS VERZIÓ: X

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (38KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ árkád száguldozás
× pár napnál tovább nem köti le az embert

7 pont


Ez az a hely,
ahol a belső ívről
kifelé pattant...
EA SPORTS
FIFA FOOTBALL 2004
FIFA 2004™ az N-Gage™ játékgépen. Igazi focirajongóknak készült, akik komolyan veszik a hivatalos engedélyeket, a részletes élethű játékot és a vezeték nélküli, többjátékos versengést. A FIFA Football 2004 egy igazán izgalmas és életszerű kihívás! n-gage.com
N·GAGE
NOKIA
bárhol
bárkivel
Copyright © 2003 Nokia. Minden jog fenntartva. A Nokia és az N-Gage a Nokia Corporation védjegye vagy bejegyzett védjegye. © 2003 Electronic Arts Inc. Az Electronic Arts, az EA SPORTS és az EA SPORTS logó az Electronic Arts Inc. in védjegye az Egyesült Államokban és/vagy más országokban. Minden jog fenntartva. Hivatalosan a FIFA által engedélyezett termék. The FIFA Logo © 1977 FIFA™. A gyártás az Electronic Arts Inc. által engedélyezve. A játékosnevek és karakterek használatát a The International Federation of Professional Footballers "(FIFPro)", nemzeti csapatok, klubok, és/vagy ligák engedélyezték. Minden említett termék, cégnév, márkanév és logó tulajdonosaik védjegyoltalma alá esnek. Egyéb említett márkanevek tulajdonosaik védjegyoltalma alá eshetnek. Az EA SPORTS™ az Electronic Arts™ márkája.



BEYOND GOOD & EVIL

Nemhiába tevékenykedik kamaszkora, azaz a nyolcvanas évek dereka óta Michel Ancel a nemrégiben kisebb image váltáson keresztülment UBI Soft berkein belül. Bőségesen volt ideje pallérozni game designeri beállítottságú elméjét; talán elég mondjuk ha csak a Rayman sorozatot hozom fel példának vele kapcsolatosan. Számomra a napnál is világosabb volt, hogy előbb vagy utóbb eljön majd az idő, amikor a harmincas éveit taposó Úr rendkívüli tehetségének



köszönhetően igazi történelmet ír, ezt a játék előzetesének kapcsán az egyik utolsó KByte-ban részletesen ki is fejtettem.

Új játéka, akármerről is nézem tételesen engem igazol. A Beyond Good & Evil olyannyira jól sikerült, hogy ha Ancel valamilyen oknál fogva kivonulna a gamer világból – aminek mondhatni nagyon nem örülnénk –, a nevét már akkor is istenként tisztelnék. Eljött az Ő ideje, de úgy *istenigazából*. Tudjátok mit csinált Ancel bácsi? Játékot! Sőt! „A” Játékot! Olyat, amelynek minden egyes perce több örömet okoz, mint a tucatszám megjelenő programok garmadáinak összessége, stílustól és platformtól függetlenül. Nem túlzok ha azt mondom, hogy az év egyik – ha nem a legjobb – játéka a BG&E. *Talán még annál is több...*

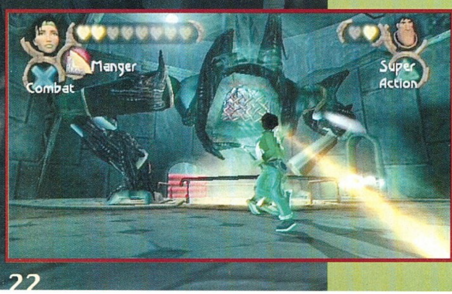
UN

Már maga a történet is sejtetni engedi, hogy nem mindennapi kalandban lesz részünk. Főszereplőnk, a fiatal fotoriporter lány Jade a Hillys bolygón egy világítótoronyban él cimboráival és legjobb barátjával, a félig ember-félig disznó (!) Pey'j-vel. A bolygó békés lakossága hosszú ideje húzódó, elkeseredett és reménytelen háborúban áll az idegen telepes DomZ fajjal, az

REBELS STRIKE AGAIN!



egyetlen reményt csak a kormány támogatását élvező Alpha Sections elit osztag védelme jelenti. Az osztag tevékenységének hatékonysága egyes rebellis csoportosulások szerint erőteljesen megkérdőjelezhető. Tekintettel különösen arra, hogy a hangadó ellenállók egyre nagyobb számban tűnnek el, a földalatti mozgalmak gerillahadjáratot kezdeményeznek annak kiderítése érdekében, hogy van-e valami igazságalapja azon – egyelőre még csak elméleti szinten megfogalmazott – feltevéseiknek, miszerint a háttérben egy esetleges kormányközi összeesküvés húzódik meg. Nagy gondban lennének ugyanis, ha kiderülne, hogy az a kormányerők idegen befolyás alatt állnak, a lakosság ugyanis már így is eleget szenvedett.



Jade is érzi legbelül a lelke mélyén, hogy valami nagyon nincs rendben, és hogy ez így egy perccel sem mehet tovább. Mivel nem csak a szép zöldre rúzsozott szája jár, nem az a típus, így hajlandó is tenni valamit az ügy érdekében. Egy szép napon Mr. De Castellac megbízásából a Black Isle vulkán gyomrában egy veszélyes faj keresésére indul. Mint később kiderül igazából ez csak egy fedőakció az IRIS Network elnevezésű maroknyi tagot számláló gerillacsapat részéről, melynek valódi célja nem más volt, minthogy kiderítsék: Jade – ha elvállalná – alkalmas lenne-e fotoriporteri tudásának kamatoztatására az összeesküvés-elmélet mögött rejtőző esetleges igazságtartalom kiderítése során. Ha ugyanis lelepleződne a kormány a lakosság egyesíthetné az erejét és fellázadhatna az elnyomó idegen hadakkal szemben. Miután a lány felettébb alkalmasnak látszik a roppant kockázatos besurranó akciók során ellátandó riporteri feladatok maradéktalan véghezvitelére, meg is kapja első misszióját: a Nutripils gyárkomplexumba kell besettenkednie, hogy a feltehetőleg ott fogva tartott, a csapat egyik legmegbízhatóbb tagjaként jegyzett „Double M” nevű ügynököt kiszabadítsa és hogy az idegenek és a kormányerők alattomos tevékenységéről egy részletes tényfeltáró beszámolót készítsen.

DEUX

Már maga a főmenü is mindenek felett álló igényességről árulkodik. A szélesvásznú megjelenítés módfelett impozáns, a játéknak teljességgel filmszerű jelleget kölcsönöz. Nyilvánvaló, hogy a kép széleinek levágásával sok erőforrást fel tudtak szabadítani a programozók, mégis látván majd a végeredményt feltehetőleg senkinek sem ezen a technikai fogáson fog járni a kis agyacskája, hanem azon, hogy egy valódi interaktív rajzfilmbe csöppent bele. A menüben bonuszként trailer és making of, az opciók közt vibráció ki- és bekapcsolás, hangerő, feliratok ki- és bekapcsolása, sztereó és monó mód közötti váltás és progresszív scan választás. Persze emellett játékállás betöltés és új játék indítása. Nincs túlbonyolítva, az egyszer biztos. Miért, kell több? Áhh, úgy is csak a helyet foglalná. Nem a menükben kell bohóckodni, el kell indítani a játékot és kész. A játékkal kell foglalkozni. Játszani kell!

TROIS

Elsőre kicsit bonyolultnak tűnhet a játékrendszer, de nem kell megijedni tőle: igazából ez egy kalandelemekkel kellően finoman fűszerezett, egyetlen egy pontján sem túlbonyolított akciójáték. A megvalósítását tekintve minden kézre áll, de olyannyira, hogy csak pillanatok kérdése az irányítás készségszinten történő elsajátítása. Jade-et útja során két barátja, a kicsit parázós agyaras, Pey'j és „Double M” ügynök fogja – ha nem is minden egyes percben, de – kísérni. A lányt a bal analóg karral lehet mozgásra bírni, az lépések megtétele után máris észrevehető, hogy a készítők nagy hangsúlyt fektettek a kamerák beállítására. Az irányítás az úgymond 3D-s rendszerű, tehát Jade-et nem a tengelye körül forgatjuk, hanem legtöbbször pontosan arra indul, amerre a kart toljuk. Azért mondom azt, hogy legtöbbször, mert – a játék filmes hatásokat sem nélkülöző mivoltából adódóan – vannak olyan beállítások, amikor főszereplőnk előre beállított mozgássort hajt végre egy-egy különleges műgonddal megkreált kameraállásban. Ritka eset, de itt is előfordul, hogy nem látunk rendesen az operatőri munka miatt – ez az egyik irány egyébként, amelyben a fejlődés egy lehetséges útját látom –, persze ekkor sem kell elkenődnünk: a jobb analóg karral gyorsan orvosolhatjuk a problémát. A mozgásoknál maradva: a Négyzettel tigrisbukfencet vetni és ugrani lehet, illetve ha harcra kerül a sor – a bal analóg karral történő együttes használat függvényében – szintén a Négyzettel van lehetőségünk bukfencezni, szökelleni, egyéb módon kitérni az ellenség elől (hmm, de fenséges az az animáció!). Az L1 és L2 a leguggolás, nagyon sokszor kell majd használni a DomZ és Alpha Sections őrség mellett történő óvatos sündörgés és lopakodás közben.

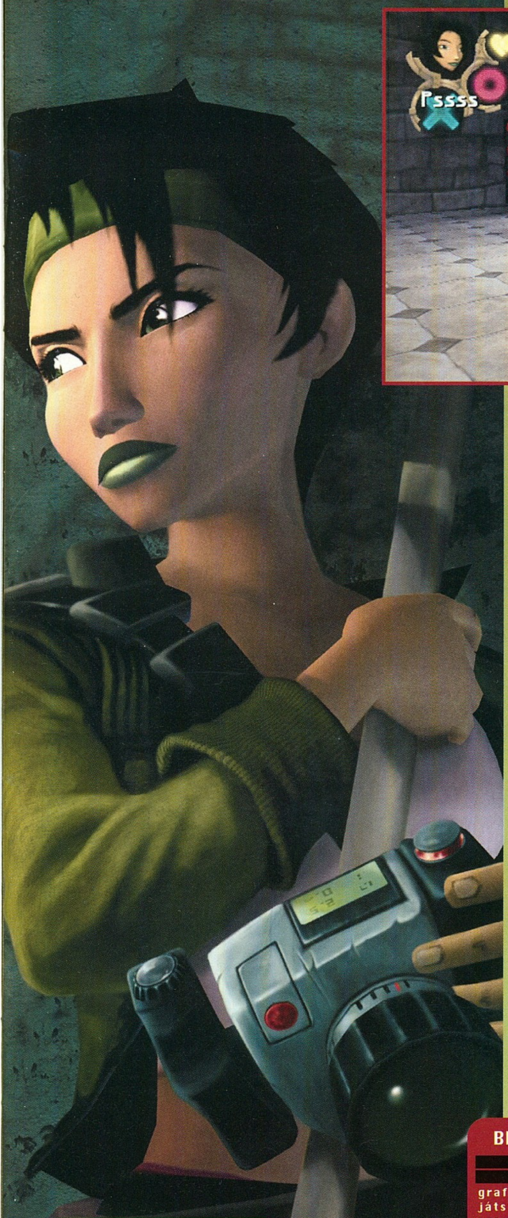
Zöldrúzsos babánk fegyvere kezdetekben a Da_-Jo fantázianévre hallgató mágikus bot, később viszont majd egy Gyrodisk-launcher kesztyű is képbe kerül. A bottal való hadonászást a keresztel lehet kiváltani, míg a Gyrodisk használata egy cseppet bonyolultabb: az R1-el belső nézetbe váltva kell kijelölni a célpontot, a diszket pedig a Kör gomb lenyomásával oldjuk ki (bal analóg kar kamera mozgatása, jobb analóg kar zoom). No, azért nem is olyan nehéz, nem? Mivel J. azért mégis csak egy fotós, ezért a legfontosabb használati tárgy, amit minden esetben magánál hord mi más lehetne, mint egy fényképezőgép. A Gyrodisk használatától egyetlen lényeges dologban tér el a kamera kezelése, nevezetesen abban, hogy a kereszt gombbal fényképezni lehet. Meglepő, nemde? :)

QUATRE

A Select hivatott a térképet előcsalogatni. A pályák szép nagy kiterjedésűek, majd' minden esetben többszintesek; a térképen a jobb analóggal lehet az emeletek között választani. Itt is lehet, sőt sokszor kell is nagyítani (R1), mert alapban nem minden objektum helyzete vehető ki pontosan a mapről. Bal oldalon a végrehajtandó küldetések rövid leírása kapott helyet (a térképen kis háromszög alakú figyelmeztető táblákkal jelölve azok pontos helyét), alatta a detektorok láthatóak, melyek különféle, a játékmenet szempontjából súlyozottan fontos dolgok jelenlétét mutatják a mapen. Háromféle detektor létezik. Kezdéskor csak az M-Disk detector áll rendelkezésünkre, ezzel lehet megkeresni a terminálokat, amelyeken játékállást lehet menteni. Ezeken a munkaállomásokon lehet lejátszani azokat a lemezeket is, amelyek küldetésleírásokat vagy egyéb fontos információkat tartalmaznak. Mivel a Hillys bolygón sem adnak ingyen dolgokat, ezért az utunk során fényképezésből és harcokból összegyűjtött, az „Easy Unit” cardra kerülő pénzünkből érdemes már a kezdetekben beruházni egy gyöngydetektorra (Pearl detector). A gyöngyök különféle helyeken vannak szétszórva, megkeresésüket nagyban segíti ez a kis eszköz. Csillogó kis golyócskákat egyébként fényképfelvételek ellenértékeként vagy mini-játékokban való győzelem esetén is bezsebelhetünk. Fontos, hogy az összesen 88 darab közül minél többet összegyűjtsünk, mert a Mammago garázsban járműveink tuningolására válthatjuk be őket. Az utolsó kis kiegészítő az Animal detector, amely a bolygó pezsgő élővilágának felkutatására szolgál. Jade minden új állatfajokról készített tekercs fényképfelvételéért egy gyöngyöt kap a Tudományos Központtól, úgyhogy a kaland során *valamennyi* új élőlényt le kell kapni. Félelmetesen jó móka egy-egy új állatka becserkészése. Segítségképpen elárulom, hogy mindhárom detektorra a sétálóutcában (Pedestrian District) található Ming Tzu shopban tehetünk szert.

CINQ

Az alapvető közlekedési eszköz a világban a motorcsónak. Irányítása egyszerű, a X-szel a tüzelésre, az R1-el a sebesség növelésére, az analóg karokkal pedig a kormányzásra van módunk. A vízi eszköz Mammagho garázsban történő fejlesztése elengedhetetlen feltétele a továbbjutásnak, úgyhogy nem győzöm hangsúlyozni a gyöngygyűjtés fontosságát! Ne higgyétek





azonban, hogy csakis motorcsónakázásban lesz majd részetek. Nézzetek csak fel az égboltra! :)

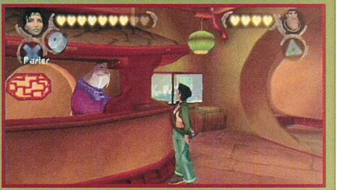
SIX

A harcok tehát földön, vízen, levegőben egyaránt folynak. Jade elsődleges célja, hogy az ellenség által megszállt területekre besunnyogva az idegen erőknek a bolygón folyó illegális tevékenységéről fényképeket készítsen, valamint hogy fogságba esett bajtársait kiszabadítsa. Mint már említettem hölgyikénk nem egyedül kockáztatja a bőrét, hanem két kísérővel. Fegyvertársai szegénykék kifejezetten sérülékeny párák, ezért a harcok során nagyon ügyelni kell egészségű állapotukra, annál is inkább, mert sokat segítenek a missziók során. Nem ejtettem még szót a Start gombbal előhívható kör alakú invertory-ról, amelyben az összes nálunk lévő tárgyról infókat gyűjthetünk (Kör gomb).
Felüdülés a játékkal való időtöltés. Ahogy az Index-es Jibe barátom fogalmazott: ez egy olyan *alkotás*, amely egyetlen pontján sem frusztráló. Nem kell órák hosszat feleslegesen bóklászni, és bár a fejtörők nincsenek agyonbonyolítva, de kellő számban jelentkeznek, úgyhogy a tiszta játékidő a tizenöt órát is meghaladja. Nem azt mondom, hogy túlzottan sok, de ez tipikusan az a játék, amelyet az ember többször is elővesz annak ellenére, hogy nem lehet unlockolni extra opciók ezreit és tudomásom szerint csak egy befejezés van. Ha valamilyen oknál fogva belefáradtunk az ellenállási mozgalom által kifejtett tevékenység támogatásába, akkor kikapcsolódásképpen az Akuda bárban tolhatunk pár kör asztali játékot, itt a piros hol a pirost vagy a városban nevezhetünk motorcsónakversenyre is. A fődíj persze mi más lenne, mint pearl, de pénzszerző akciónak sem utolsó időtöltés.

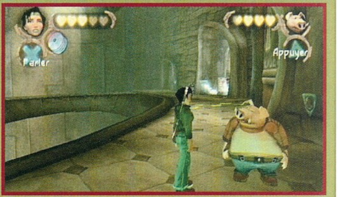
SEPT

A játék technikai oldalát nem kívánom elemeire bontani, hiszen úgy tökéletes, ahogy van. Akár az Emotion Engine-t nyilvánvalóan szétizzasztó grafikát, a pompás – néha sajnos framerate dropos – animációt, vagy a csak sztereó, de a játék hangulatát nagyban meghatározó zenét és hanghatásokat nézem. Elég csak pár pillantást vetni a pazar képekre, és reményeim szerint nem vonjátok kétségbe ti sem, hogy ennek a játéknak az esetében kár a szóért, mellébeszélésért. Ami különösen tetszett, hogy a programban található szinte valamennyi tárgyról és élőlényről kaphatunk némi információt és semmit sem nagyoltak el a készítők minden tökéletesen érthető, adja magát és nincs túlbonyolítva. Ja, és ami a legkeményebb, hogy nem csak valamennyi újgenerációs konzolon, hanem PC-n is tiszteletét teszi a kicsike. Szóval mit ne mondjak, dolgoztak vele elég rendesen a srácok! Ez egy *kötelező* anyag!

[D a e]
suffocation@freemail.hu









BEYOND GOOD & EVIL

UBI SOFT

MÁS VERZIÓ: GC, X

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 Játékos
memóriakártya 8mb (2081KB)
analóg irányitó (dual shock)

✔ EZ játék
× néha szaggat és a mentés brutális méretű (hogy legyen mibe belekötni)

9.5 pont

MARTIN BELESZÓL!

Odáig jutottam el, hogy betöltöttem, majd megszólalt a zene... Olyan, de olyan gyönyörű muzsika, hogy komolyan elérzékenyültem. Földöntúlian szép. Tudom, hülyeség, de nekem ennyi bőven elég volt. Talán öregszem?

Tudtommal a **Dog's Life** a világ első kutyaszimulátora! Létezik hasonló játék, például a Sega fejlesztésű, csak játéktermi változatban (és gondolom kizárólag Japánban) megjelent darab, melynek címe: Inu no Sanpo. Csakhogy abban a pórázt fogva kell sétáltatni és fegyelmezni az ebet, tehát inkább gazdi-, mintsem kutyaimitáló a program. Nem úgy, mint a témában úttörő Dog's life, amiben tényleg egy hűséges háziebet alakítunk. Név szerint Jake-et, akit a történet elején barátnőjével együtt elrabolnak a sintérek. Jake szerencsére még a farm közelében leesik a teherautó platójáról, Daisy azonban ketrecbe zárva a kocsin marad. Jake feladata egyértelmű: megtalálni és kiszabadítani a csinos kis szukát.

Tulajdonképpen mellékes is a történet. Csak ürügy, hogy Jake lelépjen a békés falusi farmról, és a sintérek nyomában nekivágjon





OTT A HELYE A KARÁCSONYFA ALATT!

az ismeretlen nagyvilágnak. Kalandjai során bejárja a vidéket, potyautasként vonatra száll, elkeveredik egy téli síparadicsomba, s megtapasztalja a nagyváros forgatagát. A játék vezérfonalát a minden helyszínen beszerezhető csontok alkotják. A menüben matricák jelzik, mennyit gyűjtöttünk már be, és csont alakú üres helyek mutatják, mennyi van még hátra. Minél több csontunk van, annál rangosabbnak számítunk, akár a pingpongban. Csakhogy itt a kutyatársadalom többi tagjához mérik a megbecsülést. Ha szembe jön egy másik eb, feje fölött látszik, hány csontja van. Ha kevesebb, akkor gyengébb, nyugodtan kihívhatjuk párbajra. De ha erősebb, ne nagyon erőltessük a dolgot, inkább szaglásszunk másfelé. Ehhez használjuk a belső, ún. smellovision nézetet, amit a Háromszög megnyomásával lehet aktiválni. Ilyenkor a kamera kutyaszemre vált, szűkül a látótér, minden szürkébb lesz, a színek eltompulnak. Ugyanakkor láthatóvá válnak mindenféle szagok (lila, kék, sárga, piros, bordó stb.), melyek közös tulajdonsága, hogy szorgalmas szippantgatásuk esetén előbb utóbb csonthoz vezetnek. Kivéve a pirosakat, mert azok begyűjtésekor minden pályán megjelenik a helyi eb, s próbál megtanítani valami új, olykor teljesen irreális kutyamozdulatot (pitizés, piruett, cigánykerék...). Sok egyéb szag, mint említettem, párbajra hívja ki a lokáldögöt. Ez lehet kötélhúzás, futó- vagy ásóverseny, illetve a mókás pisilős-játék, amiben a klasszikus malomjátékhoz hasonlóan kell területet foglalni a zónák csomópontjainak megjelölésével. A győzelem csontot ér, vagy a másik kutya feletti kontrollt, ami további mini-küldetésekhez nyit utat. Megszállott gyűjtögetőkre vár minden pályán ötven lila szag, ha ezeket megtaláljuk, szintén csont a jutalom. De smellovision módban sem szippantható fel minden, ami fénylik. Például az égnek tornyosuló sárga csíkok föld alól kiásható csontot jelölnek, az emberek, ételek illata meg szimplán az aurájukat. Az emberek többnyire barátságosak, megsimogatják a buksinkat, némelyek feladattal bíznak meg. Például segíthetünk a juhász nyáját karámba terelni, vagy beállhatunk egy kislány mellé hóembert építeni. Felkutathatunk sérült hegymászót, kézre keríthetünk rablót, vagy egy vakkantással felébreszthetjük az alvó nagypapát. Mindezek teljesítéséért csont jár. A feladatokat tetszés szerinti sorrendben végezhetjük el, akár az utolsó helyszínről is hazautazhatunk az otthoni kis farmra. Nem kötelező minden csontot megszerezni, elég mindig annyi, amennyit a játék a továbbjutáshoz megkövetel. Meghalni nem lehet, de Jake állapota ingadozó. Mozgásán és menetsebességén mérhető, éppen milyen passzban van. Ha már nagyon lógatja az orrát, zabáljunk fel a kukák mentén valami guszta maradékot, s láthatóan jobb kedvre derül. Kivéve, ha valami romlottal etettük meg, mert attól csak rosszabbul lesz, s hangosakat fingik. Ha már nagyon cefetül vagyunk, de nincs kaja a közelben, megoldást jelent a regeneráló kutyakozmetikai kezelés, amit pár másodperc reklám eltűrése fejében lehet a Pedigree Pal állomásokon igénybe venni. Játékállást szabadon menthetünk, elég hozzá megpihenni bármelyik kutyaólban.





Látvány tekintetében sem mindennapi darab a Dog's Life. Grafikája esztétikai és technikai szempontból egyaránt lenyűgöző. A városi pályák talán kevésbé életszerűek, a természeti részek viszont mesébe illőek. Utoljára másfél éve, az ICO közben éreztem hasonló gyönyörűséget, mint itt, a Watermill (közvetlenül a farm után jobbra) domboldali ösvényének tetején, ahol a szemünk elé táruló vidéki panoráma tényleg csak a valósághoz vagy az ICO szélmalmos helyszínéhez (Windmill – micsoda hasonlóság) fogható. Nem kevésbé elragadó a havas hegyvidék, melynek legszebb részeit a kabinos felvonóval érhetjük el. A bejárható terepek mérete helyszínenként változó, az objektumok és karaktermodellek minősége (lekerekítettség/szögletesség) egyensúlyban van játékban betöltött szerepükkel. A felületek simák, az élek nem remegnek. Csak dicsérni lehet az animációt is, főleg az állatokét (kutya, menyét, macska, varjú stb.), de nem illúziórombolóak a meghatározott útvonalon közlekedő autók és járókelők sem. Sőt, kifejezetten hatásos, ahogy smellovision módban alulnézetből látjuk őket. Nem adták alább a hangok minőségét sem. Nyugodt dallam szól mindenhol, a háttérben csicseregnek a madarak, párbaj esetén meg ütemes techno zenére vált a program.

Egy elvonatkoztatott metaforával élve, a Dog's Life hasonlóan komplex, mintha Mr. Mosquito csípné meg a Shenmue szereplőit.

A történet, a játék hossza és nehézsége elhanyagolható, nincsenek irgalmatlanul nehéz feladatok, gyakorlott játékosoknak nem jelenthet kihívást. Másfelől viszont, nagyon is rendben van ez így, hiszen teljesítmény helyett itt illúzióteremtésen van a főhangsúly. A Dog's Life egy magával ragadó, nyugodt, békés kikapcsolódás, amiben senkit és semmit nem kell elpusztítani. Ugatni, azt lehet, meg négy lábon futkározni a zöldellő vidék friss, harmatos pázsitján, kergetni a baromfiudvar csirkéit, s a szikrázó napsütés melengető sugarai alatt nagyokat csobbanni a közeli patak kristálytiszta vizében. Szép, ugye? Vagy már túl nyálas? Sz*rni rá, de szó szerint. Ha túlontúl idilli a kép, nyugodtan piszkíts az emberek lába elé. Ne feledd, kóbor kutya vagy, s tiéd a világ legdrágább kincse, a *szabadság*!

Stiletto







MARTIN BELESZÓL!

Hát ezzel nem volt időm játszani, én is csak Stil tesztjére tudok hagyatkozni – az alapján érdekesnek tűnik a game! Nem emlékszem már, Dzson vagy Stil mondta, hogy fél órát azzal töltött a játékban, hogy egy domboldalról sikerüljön legörgetni egy csinos kis kutyasz*r darabot. Kell ennél elvontabb stuff? Valami azt súgja, hogy ez a rendhagyó Sony fejlesztés még kultjátékká is válhat... :)

DOG'S LIFE

SONY / FRONTIER

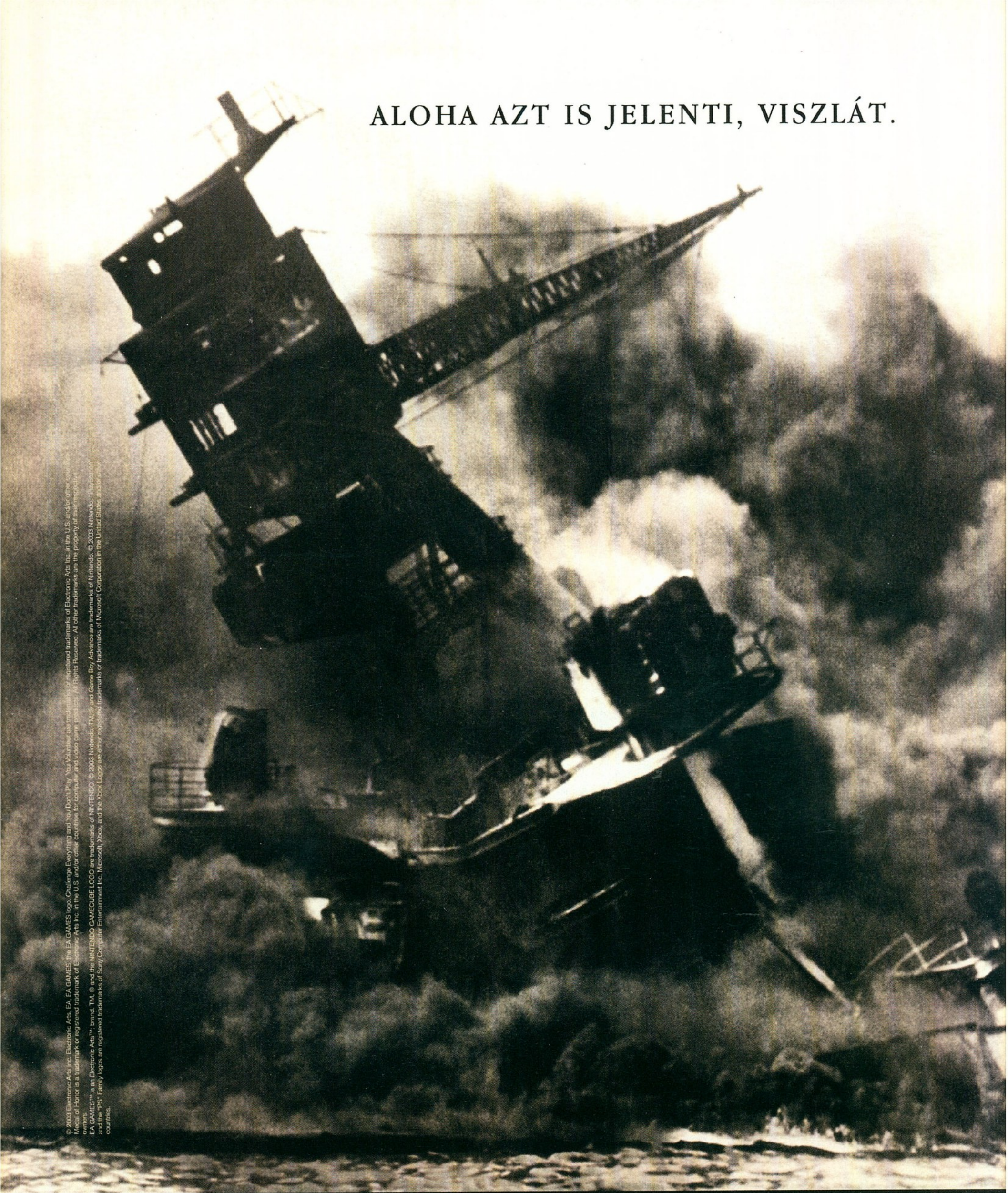
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1 Játékos
memóriakártya 8mb (1518KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ kutyabarátoknak korhatár nélkül
× túl békés, a kutya sem fogja megvenni :(

9 pont







Pearl Harbor. 1941. December 7, Vasárnap

Üdv a paradicsomban, katona.

Harcolj az életedért az USS Californián, ahogy a csatahajó fedélzetébe sorra csapódnak a bombák. Ha túléled, vár a szigetről-szigetre folyó rémálomszerű küzdelem, Guadalcanaltól a Fülöp-szigetekig.



XBOX GAMECUBE GAMEBOY ADVANCE PlayStation 2

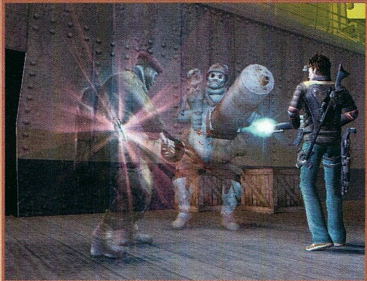
Ez nem játék, katona!

Challenge Everything

moh.uk.com

ghosthunter





AZ ELSŐ PRIMAL-KLÓN!





GHOSTBUSTERS

Az alcím alapján reményeim szerint mindenki vágja, hogy miről is szól a játék; gondolván azonban a gyengébb képességekkel felruházott sorstársainkra azt is elárulom, hogy névrokonom, Laz, a detroiti rendőrkapitányság gyilkossági osztályának nyomozótisztje szellemekre vadászik. Nem önszántából persze, szegény pára *kénytelen* szellemekre vadászni, mert kíváncsi természetéből adódóan – csúnya, de pontosan ideillő szóval leszek kénytelen élni – valamit *nagyon elkefélt.* Történt ugyanis, hogy miközben szemrevaló társával, Anna Steele-el a Montsaye Főiskolán történt, látszólag indíték nélküli tömeggyilkosság ügyében bizonyítékok után kutatott – természetesen egymástól külön bóklászva és mikor máskor, mint az éjszaka kellős közepén –, egy, a kérdéses felsőoktatási intézmény alatt húzódó csatornából nyíló futurisztikus laboratóriumra lelt. Jobb dolga nem lévén álmatlanságban szenvedő főhősünk figyelme a laborban felállított gigantikus méretű tartályok és az azokkal szerves egységet képző berendezések fele fordult – vesztére. Ügyeskedésének köszönhetően a roppant méretű tartályokból egyszer csak minden előzmény nélkül színpompás szellemalakok törtek ki a szabadba, ő maga pedig az eszméletét vesztette. Mikor magához tért úgy gondolta, hogy kiáramló gáz okozta hallucinációról volt szó csupán, ezt látszott alátámasztani az émelygő rosszullét is, amely állapotban a nyomozás folytatása érdekében társa keresésére indult.

Nem telt bele sok idő és a csatornahálózat egyik fordulójában egymásba botlottak. Laznak esélye sem volt felvázolni az őt ért incidens részleteit, mert hirtelen egy griffmadárral díszített mellvértet viselő, felhasított ábrázatú szellemalak – Hawksmoor – bukkant fel a semmiből és magával ragadta Anne-t. Lazarus kétségbeesetten rohant vissza a laboratóriumba, ahol legnagyobb meglepetésére arra lett figyelmes, hogy a felettébb furcsa gépezet életre kelt: a masina óriási monitorján egy virtuális arc képe körvonalazódott. A berendezés áramellátásának biztosítását jelentő kis közjátékot követően a mesterséges intelligencia olyan dolgokról kezdett beszélni neki, melyeknek hatására Laz lelkében hamarosan megrogytak az évtizedek alatt kialakult materialista világkép-bástyák. Az AI elárulta, hogy teremtője, a gyilkossággal gyanúsított Brook professzor által a Ghost Array elnevezésű szellemcsapdába fáradságos munkával összegyűjtött túlvilági lényeket nyomozónk sikeresen a világra szabadította, ebből adódóan ha tetszik, ha nem, az ő feladata lesz újfent levadászni azokat, annál is inkább, mert Steele is ezen szellemek fogságába került...

A PARANORMÁLIS JELENSÉGEK TÁRHÁZA

A játék megálmodói igazán kitettek magukért a becserkészendő lelkek fajtáinak száma tekintetében. Mind külső jegyeikben, mind viselkedésükben, tulajdonságaikban szívet melengetően változatosra sikeredtek a „mezei" fegyverrel is sebezhető, valamint a később majd említésre kerülő, különleges bánásmódot igénylő légiók is. Összességében annyian vannak, hogy felsorolni is nehéz lenne őket, ezért csak a kedvenceimre térek ki. Az első utunkba akadó faj a viszonylag nagy testű Revenant. A túlvilágon oszlásnak indult dögök szerencsétlenségére a játék bevezető pályája rajtuk keresztül vezet be a szellemvadászat kulisszatitkaiba. Tipikusan az a fajta – egyébiránt többségben lévő – lény, amelyre a fegyverek „a' la natur" hatástalanok. Nem sokkal ezek megjelenése után a Blue Spook fantázianevű, repdeső kékes haramiák mutatkoznak be, mint életünk önkéntes megnehezítő. A következő – a Primal-beli Scree-hez hasonlóan segítő szándékú – lélek a Lazarus testében mintegy vándorként utazó Astral Form. Nem akarom lelőni a poént, de Brook professzorhoz elég sok köze van az egyébként kívánatos külsővel megáldott női szellemnek. Legyen elég annyi, hogy különleges képességei révén az előrehaladásban, rejtvények, fejtörők megoldásában az asztráltestnek kulcsfontosságú szerepe van. Redneck Croc barátunk a bőrkötényes, krokodilfejű bestia Tobe Hooper ultrasick hangulatú kultfilmjének, a *Texasi láncfűrészes mészárlás*nak (hmm, de szeretem!) a főszereplőjére, Leatherface-re hajaz; a filmet mint inspiráló tényezőt a fejlesztők egy interjúban konkrétan meg is említették. Túlcsorduló szimpátiám ellenére nem a krokodilok rendjének e mutáns képviselője lopta be magát leginkább a szívembe, az egyébként kis gyakorlás után könnyűszerrel kivégezhető boss-ok (*fél pont mínusz*) két legbetegebbike, a Swamp Thing és a Scrap Yard Boss holtversenyben végzett a szörnyeknek a kegyeim elnyerése érdekében megvívott képzeletbeli csatájában. Míg az előbbi egy krokodilból kiöklendezett masszából többemeletes magasságra duzzadó amorf plazmahalmaz, addig az utóbbi egy villamosszékben kivégzett, rendkívüli agresszivitással bíró közveszélyes tömeggyilkos reinkarnációja. Nem sok hiányzott a dobogós helyezés eléréséhez a kopogó szellemeknek (Poltergeists). Azok kedvéért, akik nem hallottak még róluk megemlítem, hogy ők azok a szabad szemmel csak valamilyen közegben – porban, füstben, vízfalban – látható szörnyszülöttek, amelyek különféle tárgyak mozgatásával, szerteszét dobálásával pillanatok alatt hatalmas felfordulást képesek okozni. Mondanom sem kell, hogy Laz egészségi állapotára nincs túlzottan jó hatással, ha egészen véletlenül mondjuk egy televíziókészüléket csapnak hozzá a gonoszságukban talán csak a Gremlinekhez mérhető, kifejezetten rosszindulatú lelkek.

FIGHT & ASTRAL FORM

A harcrendszerről pár szó. Első és legfontosabb dolog, hogy a szellemek nagy részét szabad szemmel nem, vagy csak nagyon nehezen lehet látni. Alapesetben a plazmapuska másodlagos funkciója (Négyzet gomb), azaz a világítása elegendő ahhoz, hogy a lények teste a levadászásukhoz szükséges mértékben láthatóvá váljék. Amennyiben ez nem segít, akkor a kizárólag FPS nézetben (Háromszög) használható (X) szellemvadász-látcsövet kell alkalmazni. Hozzáteszem a belső nézetben nem lehet még csak oldalirányban sem mozogni, ami a lények koncentrált támadásakor nagyon bosszantó tud lenni, mert ekkor a vadászat és menekülés egyensúlyának megléte érdekében a first és third person módok között kell teljesen feleslegesen, kapkodva váltogatni (ismételten fél pont mínusz).

A végtelenített töltényű pisztoly, a már említett másodlagos világító funkcióval megtámogatott plazmapuska, a leginkább fedezékből, de onnan viszont jól alkalmazható, szellemvadász-távcsövön keresztül nézve is használható távcsöves puska, az extrém destruktív hatásfokkal bíró gránát/füstgránát-vető és egy speciális plazmaágyú mellett a fontos szerephez jut a gránát.

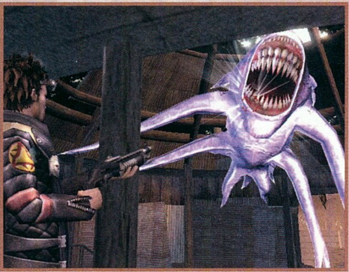
A gránát (R2) az a kulcsfontosságú tárgy, amely a valóságba átrántja a szellemeket, legtöbbjük ugyanis csak a mi világunkban sebezhető. A bumerángként viselkedő, diszkosz alakú fegyver a lelkeket néhány másodpercig paralizálja, ebben a holtidőben vadászhatjuk le őket. Azokat a lényeket, melyeknek teljesen elfogyott a spirituális energiája a gránát transzportálja át a Ghost Array-be. Különösen jó mókának találtam, hogy a laboratóriumban megtekinthetjük a már csapdába ejtett szellemeket és kényünkre-kedvünkre kínozhatjuk őket (négyzet), mintegy elégtételt véve rajtuk.

Egyes pályaszakaszokon a továbbjutás érdekében igénybe kell vennünk a Lazarus testéből megidézhető Astral Form segítségét. A játék folyamán a segítő szándékú szellemet a következő tulajdonságokkal ruházhatjuk fel: **revenant** (kapcsolók aktivizálása, ajtók kinyitása), **charming** (lelkek elijesztése), **spectral** (lélekkapukon keresztül történő teleportálás), **poltergeist** (tárgyak mozgatása és szétzúzása) valamint **possessing** (lények testének megszállása és irányítása).

GHOSTHUNTER EQUALS PRIMAL

Finoman fogalmazok, ha azt mondom, hogy a Ghosthunter érdekes, de újszerűen azért mégsem ható momentumait más programok jellegzetes elemeinek *„átemelésével"* egészítették ki a kreátorok. Lássuk, hogy melyek ezek. Nem egy helyszín – főként a börtön és az iskola, azon belül is az osztályterem és a mellékhelyiség – megvalósítása minden idők egyik legelőremutatóbb horrorjátékából, a Silent Hillből köszön vissza. Lazarus rosszullétei folyamán a kamerakezelés – stílszerűen fogalmazva – kísértetiesen hasonlít a Csendes Hegy azon sikátorában már látott forradalmi „fényképezéshez", ahova Harry saját kislányát, Cherylt követte. Nem tudok





elképzelni olyan survival-horror rajongót, akinek a Blue Spook sebzésekor – a kép negatívba villanásával egyidőben – ne ugrana be azonnal a Fatal Frame címe. A Resident Evil-szériával való történetvezetési párhuzamot felesleges ecsetelnem, a két nyomozó sztorija bármelyik Biohazard epizódba tökéletesen beilleszthető lenne.

Az imént említett, a megbocsáthatóság és megbocsáthatatlanság határmezsgyéjén táncoló, plágium-mellékízű kölcsönzések felett még ha kissé kelletlenül is, de szemet hunyok, amellett viszont semmi esetre sem mehetek el szó nélkül, hogy Jen és Lazarus egy és ugyanazon személyek, valamint, hogy a gargoyle és az astral form egy és ugyanazon lények, csak éppen két különböző kalandban. Hogy nem értitek? Akkor javasolom, hogy nézzétek meg egymás után a Primalt és a Ghosthuntert. Ugye így már ti is látjátok? Hát igen. Tisztában vagyok vele, hogy nem éppen két köteg ropogós angol font ellenértéket képvisel egy saját motor megkomponálása, ezért maximálisan tisztában vagyok a fejlesztők azon jól felfogott érdekével, hogy kreatúrájuknak lehetőség szerint minél több program lelkeként kell funkcionálnia. A befektetett materiális és immateriális javaknak bizony akár így-akár úgy, de meg kell térülniük. Azt viszont még ezen okfejtés tudatában sem tolerálhatom, hogy a készítők nem voltak képesek elszakadni a Primal-féle kétszereplős „segítjük egymást", a szürkeállományunkat csak minimális mértékben igénybe vevő gameplaytől. Kész, kifulladt, ennyire képes a programjuk? Nem hiszem. Mindenesetre játékmenet tekintetében Ghosthunter = Primal. Ezt szó szerint értsétek. Erre még az sem mentség, hogy az engine a Studio Cambridge saját fejlesztése. *Egy pont mínusz.*

SZELLEMKAPUK

A grafika korrekt, bár az etalonnak számító Silent Hill 3 és Beyond Good & Evil duóval azért nem veheti fel a versenyt. Vektorhiba elvétve szúrt csak szemet és belassulásra is kizárólag a legutolsó pályán lettem figyelmes, amikor is egyszerre négy-öt karakter tört az életemre. A játéknak valamennyi pályaszakasza változatos, részletekben gazdag kivitelezésnek örvend. Már a nyitómomentum iskola is sejtetni engedi, hogy egy jól kidolgozott játékkal állunk szemben, de a mocsár szálanként hajladozó fűtengere, no meg a csodálatosan szikrázó és nem pedig agyonerőltetett lens-flare effektel megvalósított napsütés még a legszkeptikusabb egyéneket is elismerő mosolyra kényszeríti. A Montford-kúria nyomasztó alternatív világai láttán felállt a hátamon a szőr, amely hangulatot a Medievil 2 linkekben gazdag szellemhajó ha lehet még tovább fokozta. Mikor már azt hittem, hogy ennél félelmetesebb, izgalmasabb pályaszakaszra nem számíthatok, mintegy arculcsapásként ért a börtönsziget. Láttam már „pár" horrorjátékot, de az itt megtapasztalt iszonyat súlyos hangulat mondhatni majdhogynem egyedülálló, ráadásként ennél a résznél a legmegindítóbbak és legfelkavaróbbak az egyébként a játékmenethez mindvégig tökéletesen hozzásimuló, profin hangszerelt és megkomponált zenék és az idegborzoló hanghatások. A játéknak csodálatos keretet adó utolsó rész, a laboratórium FPS nézetben vetekszik a HALO kidolgozottságával. Hja, és itt érdemel említést egy nagyon cool dolog, elég, ha csak annyit mondok, hogy *mecha-fanok előnyben*! Profi munka!

A karakterek kivitelezéséről és animációjáról is csak szuperlatívuszokban lehet beszélni; aki látta a szigetországi csapat ezt megelőző produktumát, az nagyjából sejtheti, hogy mire számíthat. Hát igen, bivalyerős a Primal motor…

SZÁMVETÉS

Bár soha nem mindegy, hogy mire költjük megtakarított pénzünket, de a karácsonyi játékdömpigben *különösen indokoltnak látom* a szigorítást. A végítélet nem hiszem, hogy a cikkben említett részletes indoklás mellett különösebb magyarázatra szorulna. Jó kis játék a Ghosthunter, de nekem Beyond Good & Evilt és Manhuntot hoz a Jézuska. Azok nagyságrendileg jobbak ugyanis…

[D a e] suffocation@freemail.hu

PS: Az utolsó fél pont levonás az erőltetett happy endnek köszönhető. Picit szomorú vagyok az elmaradt katarzis-élmény miatt… Amit feltétlen tudnotok kell: a végleges pontszám egy komoly kompromisszum eredménye. Én, mint kőkemény horror-fan, 7-7.5 magasságában díjaztam volna a játékot, mert nem ezt, pontosabban többet vártam. Mélyebb, keményebb cselekményszálat, megrendítőbb befejezést. Martin viszont azt tanácsolta, hogy 8-cal zárjuk az értékelőt, hiszen sokaknak, az átlag gamernek talán pont a lazább, könnyedebben emészthető, kevésbé megterhelő játékmenet/vég fog bejönni.













MARTIN BELESZÓL!

Amit mondani akartam, megtaláljátok Dae utolsó soraiban. A Silent Hill őrültek nyugodtan vehetik azt a nyolcast hetesnek. Azok viszont, akik inkább játékosok, mint megszállott játékosok, bízhatnak a kellemes szórakozást sejtető nyolcasban…

GHOSTHUNTER

SCEE / SCEE STUDIO CAMBRIDGE

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	jó

1 Játékos
memóriakártya 8mb (418KB)
analóg irányító (dual shock)

✓ hihetetlen izgalmas tud lenni
× primal klón, vérszegény boss-ok, katarzis hiánya, testes mentések

8 pont

Sphinx and the Shadow of Set

AZT HISZEM

igaza volt Martinnak abban, hogy annyi új és jó játék indul harcba a pénzünkért így év vége felé, hogy nem lehet okuk panaszra egy géposztály rajongóinak sem, bár statisztikai tény (és nem elfogultság), hogy megint a PS2 jár a legjobban. **(Ez valóban tény. Martin)** Ezen belül azt hiszem én „maxijól" jártam – hogy JarJar tájszólásával éljek –, mert megbecsült és tisztelt tesztelőként megkaptam ezt a maxiszuper és szépségesen kinézegető egyiptomi platform-adventure csodát! (Amúgy is bejön nekem ez a *Nílus menti stílus*, PS-en szinte faltam a Resurrection (Powerslave) FPS-t, ami (szerintem) veri az összes PS-re készült hasonló belsőnézetes próbálkozást, pedig nem egy mai darab! Iszonyat szép, iszonyat gyors, és iszonyat jól játszható, bár ezt a kirohanásomat vegyétek a retro manó által előidézet rohamnak.)

A Sphinx-ről is csupa ilyen iszonyatos jelzős szerkezetű mondatokat tudok egyébiránt kreálni, de visszafogom magam, mert Ramza szerint a Prince of Persia-tól kiugrik az ember szeme, annyira jó lett – ez a kivonatos tartalma ugyanis az ircnet #576 nevű szobájában elkövetett többsoros lelkendezésének. Sajnos a herceges játékot nem láttam, de biztosíthatok mindenkit, hogy aki nem utálja ideológiai alapokon az egyiptomi dolgokat (mint némely X-es a PS2-t), annak igen kellemes vizuális és gamerológiai élményben lesz része!

A történet a jó és a gonosz ősi küzdelmére épül természetesen, ami mintha genetikailag lenne beletáplálva az emberiségbe – mint az, hogy bármilyen istenségben is hiszünk, az valahogy általában mindig hasonlít ránk valamiben. Az általunk egyiptomi istenekként ismert lények is követték ezt a hagyományt, mert attól eltekintve, hogy valamilyen állat feje díszelgett a nyakukon humanoid arcszerkezet helyett, a testük teljesen homo sapiensnek nézett ki (érdekes, hogy nem volt csiga vagy teve konfiguráció). A többség már mondaná is, hogy a játékban Sphinx biztosan olyan oroszlán és ember mixelése, de nem. A fickó ugyanis teljesen emberszerű, leszámítva hosszú, tekergő és bojtos végű farkát – természetesen hátul kinőve a popsija felett. **(Malac! Martin :)** Ez engem is meglepett, mert általános műveltségem szerint a kreatúra női fejjel, oroszlán testtel és sasszárnyakkal rendelkező lény, aki ráadásul anyját egyben nagymamájának is tekintheti, lévén az apja a saját muterját kapta el egy menetre. Ő tette fel Ödipusznak (aki szintén „kedvelte" az anyját) a híres találós kérdést, hogy mi az, aminek reggel négy lába van, délben kettő, és este három. Bár ez a görög változat, de az is igaz, hogy hozzájuk a mezopotámiai és egyiptomi mondákból épült be. **(Es mi az végül? Martin)** A másik főszereplő a közkedvelt múmiák családjából került ki, és ugyan mint elátkozott múmia szerepel a címben de nem így ismerkedünk meg vele kezdetben. Szerencsére ez most nem valami Jak & Daxter / Ratchet & Clank klón vagy feldolgozás, ugyanis a két hős nem együtt tör a gonoszok ellen, hanem külön utakon, csupán a történeti szál közös kalandjaik során.

A SZTORI

egy másik ismerős nevű figurával nyit, akinek tényleg csak a neve ismerős, mert Imhotep szerintem nem kék páviánfejjel volt megáldva, hanem sima emberként létezett, mint Dzsószer fáraó építésze és orvosa, vallási embere, egészen időszámításunk előtti 2648-ig, amikor is meghalt, és csak olyan i.e. 530 környékén lett istenség Egyiptomban, majd később a görögöknél is Aszklepoisz nickkel. Itt viszont inkább két legjobb tanítványának tart kiselőadást: Sphinx-nek és a madárfejű (pontosabban sólyom talán) Horus-nak. Megjegyzem ez is fura, hogy egy Imhotep tanítja Hóruszt, akinek mondabeli nagysága *kissé* nagyobb volt az övénél, de ezzel abba is hagyom hiányos műveltségem fitogtatását, hisz ez csak játék.

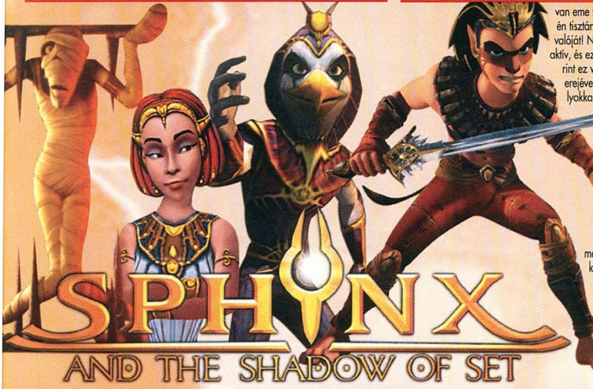
Imhotep pedig körülbelül ekképpen szóla: „Eljött hát az idő amitől féltem, a megjövendölt sötétség ránk ereszkedik, fel kell készülnünk! Benneteket választottam, mint legígéretesebb tanítványaimat, mert ez a küldetés próbára fogja tenni az erőtöket és a képességeiteket egyaránt. Készüljetek hát, az előttetek álló út nagyon veszélyes, nem tudom garantálni sem a biztonságotokat, sem pedig azt, hogy élve tértek vissza, de önként vállalkoztatok. Elviszlek benneteket Urukba, a sötétség földjére, ahol meg kell találnotok Ozírisz (a túlvilág uralkodója, Egyiptom népét ő civilizálta meg, valamint ő lett Hórusz faterja is halála után az anya, Ízisz ügyeskedése által) pengéjét, egy ősi és hatalmas kardot amit Uruk démonai őriznek".

Zzzzzzzzzszupp (ez a teleportálás hangja volt).

„Igen, íme a gyalázatos Uruk kastélya (mutatja a főképernyőn már megcsodált épületet), senki sem tudja, hogy mi van eme falak mögött, legalább is senki élő... De én tisztán érzem eme hatalmas építmény gonosz valóját! Nézzétek! Ahogy látjátok, a tüzes tűoszlop aktív, és ez mélyen aggaszt engem. A legenda szerint ez védelmezi a kastélyt és környékét rettentő erejével. A terület tele van csapdákkal és akadályokkal, de egyik sem pusztít úgy, mint ez a sugár. Itt már az én hatalmam használhatatlan, attól félek, nem maradhatok tovább veletek... Keressétek hát Ozírisz kardját, de csak akkor találhatjátok meg, ha összedolgoztok. Jó szerencsét!" (Zzzzszupp)







EGY KISSÉ

megszeppentem, mert magamra maradtam a kontrolleremmel és a lenyűgöző grafikával, amit már az említett menüképernyőn is alkalmam volt szemrevételezni. Természetesen az volt az első dolgom, hogy leteszteljem, találkozom-e a **rángatás** nevű förmedvénnyel, mert nem hittem volna, hogy az egyes technokrata fajgyűlölők által összevissza ócsárolt kis gépemre e nélkül írták volna meg a programot az általam (rendszerint) előszeretettel leszólt programozók. De a grafikai motor csak röhögött rajtam, és rohadt gyorsan, ugyanakkor teljesen simán pörgette a kamerát a főhős körül! Ráadásul még az interlace mód sem köszönt vissza szétcsúszott pixelekkel, pedig mint az közismert, a TV fél-képekkel dolgozik, amik általában elcsúsznak egymáshoz képest, ezért mozgásnál a kép kissé raszteres lesz (és ezért ocsmány a legtöbb 100Hz-s TV képe is, főleg mozgáskor az éles kontúroknál, mert ezt a különbséget próbálják meg kiszámolni a kétszer akkora frissítéshez, csak természetesen ahol nincs adat, oda maximum valami maszatot tudnak generálni a buta áramkörök).

Egyébként később beraktam a játékot megint, mert 16:9-ben játszogattam vele, és meg akartam nézni, hogy 4:3 arányú normál kép esetén is ilyen-e a grafika, de türelmetlenül nyomogatva a Start gombot a New Game opciót hívtam be a Load helyett, és sikerrel felül is írattam vele a kimentett állásomat – annyi 7+ óra játéknak, kezdhetem majd elölről, ha beszereztem a saját példányomat. Látjátok, soha ne kapkodjatok! Na, de ami a lényeg, hogy bármilyen képformátummal stabil és gyors a látvány, és tényleg csak nagyon-nagyon ritka esetekben kapjuk megakadáson a képet, ami a leképzett világot figyelembe véve elismerésre méltó teljesítmény.

Itt van mindjárt a kezdő helyszín, ahol a csirkefejű Hórusz elrohan valamit megvizsgálni, szóval a csapatmunkának annyi (később még találkozunk vele, elég bunkó egy figura). A tér hatalmas, nagyon távolra ellátni, a színek pedig gyönyörködtetően élénkek, kontrasztosak, és a textúrák sem azok a homályos típusból valók. Meg merem kockáztatni, hogy még a Jak 2 grafikájánál is szebb az összkép! De a készítők nem estek át a ló túlsó oldalára sem, mert nem pakolták tele mindenféle hülyeséggel a helyszíneket, hanem megmaradtak egy nagyon jól eltalált sivatagi külső koncepciónál, és ősi helyeket idéző belső dizájnnal az épületekben.

Ez a játék tényleg a topon van! Napsütötte hegyek és építmények, tengerpart, a háttérben lila felhők hömpölyögnek az égen egy hatalmas hold és pár csillag társaságában (Heliopolis rész). Ezt nevezem fény-árnyék viszonynak! És emellett még ott vannak az olyan apróságok, mint a kardunkból sziporkázó csillámok, a fáklyák és lámpák remegő fényfoltjai a falakon, ablakokon betűző forgó napsugár pászmák, csatornák vizeinek csillogó tükröződése a megvilágítás színe szerint, a részletesen erezett foltos kőpadlók, vagy a szörnyek megpusztulásakor jelentkező robbanás-effekt, jó sok füsttel. Sajnos a víz hullámzása abszolút nincs dinamikusan modellezve, de remélem, hogy a Baldur's Gate (*ami akkor sem nem RPG!*) folytatásában megint megcsodálhatjuk a valós víz fizikáját. Bár ez inkább az animációs rész már, ami visszakanyarodva tesztünk alanyához, megint csak nem kap semmi fikkantást! Karaktereink puhán mozognak, ugranak, függeszkedve oldalaznak vagy másznak négykézláb. Egy kis zavaró dologra leltem csupán: mintha a lassú sétánál a lábmozgás és a haladás sebessége nem lenne tökéletes szinkronban, oldalról nézve legalábbis. (Nem kell megijedni, lehet, hogy ti nem is veszitek észre.) A szörnyek vagy más NPC-k sem bénák, nagy ötös az animátoroknak! Nagyon sokféle szörnyedvényt gyártottak a kedvünkért, igaz, a helyhez kötött, detonáló virágú növények inkább csak pillanatnyi problémát jelentenek a hős számára. Más lények meg ugyan ártanak nekünk, de ügyesen munkára is tudjuk fogni őket egyes feladatok érdekében! Például a becsapódáskor robbanó, vagy a tűzbe boruló kis lényeket akadályok és fadobozok megsemmisítésére. A „robbanós" ráadásul tojást köhög fel magából, amiből kikel még egy példány dolgunkat megnehezítvén, de van ennél rosszabb is, mondjuk a „lézeres egyszemű" nem is tudom mik, amik kardcsapás hatására válnak szét két lénnyé. Az arachnofóbiások örömére több pókszerűség is él a vidéken,

AZ AZ ÁTKOZOTT MÚMIA!









a legjobb talán az volt, amiknek a hátukon kilátszott az agyuk Aztán találkozunk hagyományosnak mondható csontvázakkal is, amik lángoló baltát dobálnak ránk, és amíg azok pörögve szállnak, sebezhetetlenekké válnak. Nem sorolom fel most az összes kreatúrát, mert a legjobbat még nem is mondtam: szörnyeket vehetünk – vagy be is foghatunk – körülbelül a játék harmadától, és ezután használhatjuk is őket! Az elsőt mondjuk venni fogjuk, hogy odaadományozzuk az abydosi múzeumnak, amiért cserébe kapunk egy görgőt, a köteleken való közlekedéshez. Na, de ez már nem ide tartozik...

EGYIPTOMI

utunk során egyaránt operálnunk kell majd kalandjátékszerű gondolkodtató elemekkel, és reflexeinket (plusz DualShock joypadunkat) próbára tevő ügyességi feladatokkal is. És ez máris magával hozza a játszhatóság kényes kérdését, amit a szemfülesebbek gondolom már le is olvastak az értékelőről. Bizony, mindkét karakter nagyon jól kezelhető, a feladatok pedig nem túl megterhelők, de nem is unalmasak szerencsére! Az irányítgatásukat nagyban megkönnyíti az, hogy a kép jobb felső sarkában jelezve vannak a használható gombok, és ki is íródik rájuk az éppen elérhető funkció – nagyjából úgy, mint a Harry Potter programban. Ugrás, megkapaszkodás valamiben, fal mellett oldalazás, guggolás, tárgyak felvétele, lerakása, eldobása, beszélgetés emberekkel, hogy csak párat említsek. Persze van pár kissé kellemetlen platform rész is, de szerintem kellenek az ilyenek, hogy a játékos ne aludjon el a TV előtt, vagy hogy ne csak a kicsiknek legyen jó szórakozás a program. Feltűnik kedvenc „sportom" is, *a kötélre ugrás és csimpaszkodás, majd rossz időben leugrás a túloldalon* – hogy lehetőséget adjon egy kis anyázásra. Az anyázást elősegíti még az a tény is, hogy menteni kizárólag a save pontokként szolgáló kőszobrocskáknál lehet, amiket nem helyeztek el túl sűrűn, csupán a kulcsfontosságú helyek előtt. Ez nem lenne baj végül is, mert meghalni a Game Over feliratig elég nehéz, a múmiával pedig nem is lehet, mert ott még életerőt sem számol a játék (hiszen eleve halott szegény), csak éppen, ha valamiért félbe kell szakítani a ténykedést, akkor idegesítő kissé elölről kezdeni a pályaszakaszt. A kardozós harc is teljesen jó Sphinx-szel, ha ügyesek vagyunk, akkor túléljük a csatákat és győzedelmeskedünk, de a később megszerzett pajzsot már elég használhatatlannak tartottam, mert csak kis felületen véd, ráadásul kizárólag abból az irányból, amerre tartjuk, és emiatt csapatosan támadó gonoszok ellen nem túl hatékony. Viszont kivédi a teleportálgató és sebző halálsugarakat, ezért egyes részeken csak az aktív használatával juthatunk át.



Ez volna hát az ügyességi rész, amihez még hozzátartoznak egyes mini aljáték szerű versenyek is, amik néha kötelezőek, pl. hogy megkapjuk a víz alatti gyorsúszás tulajdonságát, de Abydos városban is benevezhetünk egy „bajnokok tornája" nevű versenyre – ha elég ügyesek vagyunk és kiszedjük a cuccot a farácsozat mögül a fickónak 20 mp-en belül, mert ez kell a nevezéshez. De nem kell mindig a gyorsaságunkkal operálni, mert mondjuk az ajtók előtt őrködő és azokat lezáró mechanikus szemeket csak türelemmel és odafigyeléssel kerülhetjük ki (ahol nem tudjuk szétverni őket valamivel), hogy pont akkor osonjunk el mögöttük, mikor más irányba néznek. Az kaland-feladatok elég tág határok között mozognak; általában össze kell szedni adott számú valamit valakinek, hogy az segítse a továbbjutást valamivel. Az első pályán ez például egy nagy Láva Varangy, aki éhes, de mi nem ízlünk neki, így le kell szüretelni három kókuszdiót a fákról (követ dobni a törzsüknek, mert még itt nincs kardunk), amikért cserébe a nyelvére állva benyel, és kiköp egy bizonyos pontra, amihez a mozgó fejét meg kell állítani a megfelelő időben – amúgy reflexpróba szinten. Aki intellektuálisabb feladatokra vágyakozik, az pedig menjen be az abydosi játékosokhoz, ahol memóriajátékot és „keresd a párját" fejtörőt gyakorolhat – ez utóbbit viszont csak akkor, ha már rendelkezik fúvócsővel, amiből rájöhettetek, hogy némely helyszínen nem lehet azonnal minden feladatot teljesíteni, hanem vissza kell jönni párszor.

DE ENNEK ELLENÉRE

valahogy nem azon fanyalog a játékos, hogy már megint mit kell megcsinálnia, hanem élvezi az egész játékot! Különösen jól kitalált a két figura közül a múmia, aki kezdetben még csak egy egyszerű fáraógyerek, csakhogy a kincstárukat kirabolják, őt pedig egy ceremónia keretében múmiává varázsolják, és az amúgy is ügyefogyott Tutankhamen herceg – aki még a virágvázákat is leveri ha elmegy mellettük – egy pólyából fél szemmel kikukucskáló lényként létezik tovább. A játék simán ugorja a kilencet, de mivel nekem nagyon bejött, ezért akár kaphata még egy felest is hozzá (na meg az a véleményem, hogy 8.5 pont felett már tök mindegy, hogy mennyit adtunk valamire, az kötelező darab). Szuper grafika, kiváló és szórakoztató játékmenet, a hangról meg csak annyit, hogy már a menüképernyőn is elég dinamikusan használja a surround hatást! A zene is illik a hangulathoz, beszédet viszont nem kaptunk csak feliratozást, ami viszont így ott marad a képernyőn, míg el nem nyomjuk, megkönnyítve az amatőr nyelvzsenik életét. Egy csomó dolgot direkt nem írtam le most, mert egyrészt nem lett volna hely, másrészt pedig a legjobb játék közben elámulni vagy nagyokat röhögni ezeken. A töltés gyors, de valahogy néha egész hatalmas helyszíneket is beránt egyszerre, máskor meg kis szobákat töltöget külön, és volt olyan, hogy egy szobában meghúztam egy kapcsolót, mire betöltötte a másik termet – megmutatni, mit aktiváltam –, majd visszatöltötte a kapcsolós helyet, ahol voltam. Kár, hogy a stuff jellegéből adódóan maximum kétszeri végigjátszásra alkalmas, ezért nem lett tízes a pontszám, de így is elég élvezetet nyújt a tulajdonosának, mert **nagyon jó!**

II. Dzsonszer Fáraó

MARTIN BELESZÓL!

Időhiány miatt a stuffot épp, hogy csak kipróbáltam, így Dzsoniboy értékelőjéből csak a *grafika* kiválóságát tudom megerősíteni. Egyébként *általában* igaz, amit Dzson mond: ha a 9 mondjuk csak 8.5, és szereted a külső nézetes, mászkálós játékokat, valószínűleg ezt is beszerezheted. A probléma csak annyi, hogy most, a karácsonyi piacon legalább 5 új ilyen típusú játék van, így a választás nem lesz könnyű. Többet most én sem segíthetek...

SPHINX AND THE CURSED MUMMY

THQ

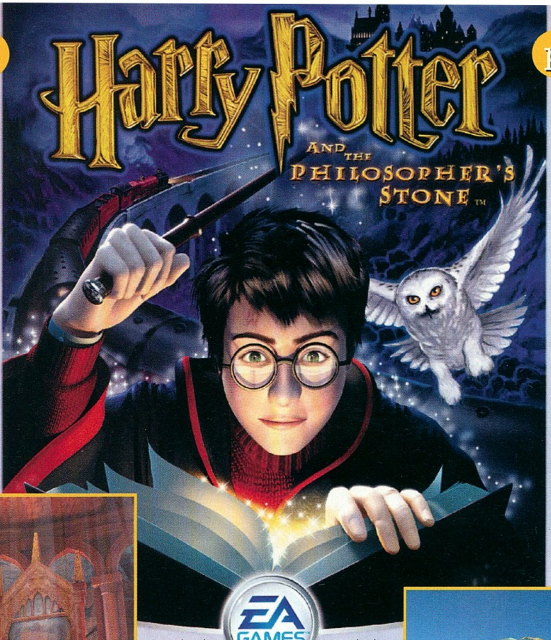
MÁS VERZIÓ: GC, X

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1 Játékos
memóriakártya 8mb (199KB)
analóg irányító (dual shock)

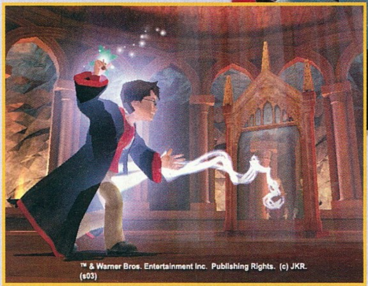
✔ bárcsak több ilyen game lenne!
✕ ritka a save pont, maximum 2x játssza végig az ember

9 pont



FAZEKAS HENRIK ÚJRA ITT VAN!

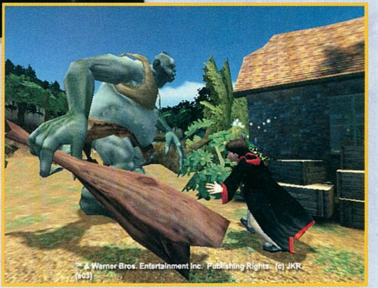
Harry Potter? A kerekszemüveges kiscsávó a varázslóiskolából? Szerintem mindenki ismeri őt, így vagy úgy. Az „így" kategória a rajongók tábora, akik falják a róla szóló könyveket, tizenhatszor megnézik a filmjeit, beöltöznek varázslónak és klubokba is járnak, ahol afféle szerepjáték módjára történeteket adnak elő, csereberélnek ezt azt, és elvannak, mint a befőtt. A másik tábor az „úgy", ahova a HP-Fan halmazba nem tartozó elemek kerülnek. Olyanok, akik vagy közömbösek Harry iránt, vagy éppenséggel szent dühvel harcolnak ellene, mert szerintük a HP rajongók mágiát és boszorkányságot gyakorolnak, és a lelkük imigyen a sátáné lesz. Nem szándékozom most ítélkezni semelyik csoport felett, ráadásul az ellenzők pont jó reklámot csinálnak önkéntelenül is, mert spontán én sem néztem volna meg a két filmet, de érdekelt, hogy mi ellen acsarkodnak a habzó szájú „szentek" a médiákban. És végül is nem is volt olyan rossz! Rendesen összefogott történet érdekes szereplőkkel, és jó kis vizuális effektekkel körítve – számomra ez jött le a két moziból, igaz, könyvolvasó rajongó nem lett belőlem, de aki a Fazekas gyerekről kérdez, annak ajánlani fogom őt minden bizonnyal. A játék egyébként erősen épít a film és / vagy a könyv ismeretére egyaránt, ezért az intro is csak valami nyúlfarknyi kis betét, amiben a nagydarab, homeless kinézetű Hagrid jő repülő motorbiciklijén, és átadja a Z-forma sebhelyes csecsemő Harry-t az iskola fejének, hogy szegény ezután 11 évig cseperedjék a gonosz rokonainál a lépcső alatt, amikor is egy bagoly meghozza neki a Hogwarts suli meghívó levelét. Szóval, aki még nem ismeri a történetet, az inkább nézze meg vagy olvassa el mielőtt leül játszani, mert ugyan a gém e nélkül is élvezhető, de közel sem nyújt akkora élményt tudatlanul nyomni, mint régi ismerősként üdvözölni a hatalmas kastélyban berendezett iskolát és tanárokat, gyerekeket.

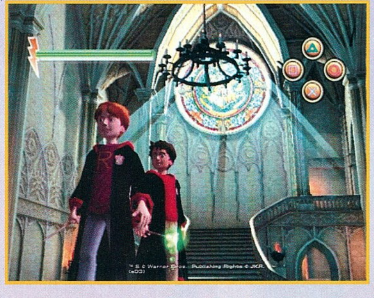

™ & Warner Bros. Entertainment Inc. Publishing Rights. (c) JKR. (s03)


™ & Warner Bros. Entertainment Inc. Publishing Rights. (c) JKR. (s03)

De mit is nyújt eme game azoknak, akik megszállott potterfilek? Hát azt, amit az alcím is sugall, tehát végigjátszhatják a filozófusok kövének történetét, amit a készítők szerintem inkább a könyvre alapozva dolgoztak ki, mert sok, a filmből nem ismert jelenetre is rábukkantam. Mondjuk a filmben ennek a kőnek a jelentősége sem lett kiemelve, amit ha van kedvetek, akkor pótolhattok Szepes Mária A vörös oroszlán című remekművéből (SzM az írónő, nem az oroszlán). A game a vezérlést azután adja nekünk, hogy a szelíd óriás és a piros pulcsis Harry a jól ismert Diagon utcában kötnek ki egy varázslatos átjárón átkelve, ahol feladatunk Ollivanders boltjában kiválasztani a varázspálcánkat, illetve a pálca választ ki minket a kontroller remegtetésével, de ez most mellékes. A lényeges dolog inkább a Remembrallunk, aminek a menüje a Select gombbal is elérhető, és ha felvillan a gömb forma a képernyő sarkában, akkor új feladatot kaptunk valakitől. Itt vannak még a játék folyamán folyamatosan kapott tippek is, egy elég használhatatlan térkép, a varázskönyveink, egyéb cuccaink (pl. támadó eszközök, vagy egyes feladatokhoz szükséges tárgyak), és a 101 darabos Varázslókártya albumunk! Ennek feltöltése elvileg befolyásolja a bal oldalon, villám alakjában látható életerő csíkunkat is, de én olyan 25 kártya összeszedése után sem tapasztaltam látványos növekedést. Nem baj, attól még jó szórakozás, pláne, hogy a többi gyerekkel lehet csereberélni is, mondjuk olyan kártyáinkkal, amik 2-3x is megvannak gyűjteményünkben. A képernyőn ezen kívül még a négy alakzat gomb látható (Kör, stb), amiből háromhoz varázslatokat vagy tárgyakat rendelhetünk, míg az X kötötten az akció gomb, és akkor él, amikor kiíródik alá valamilyen funkció. Ez kezelhetőség szempontjából elég jó, mert Potter csak akkor mászik fel egy létrán mondjuk, amikor mi is azt szeretnénk. Miután kedvenc pálcánkat magunkévá tettük, ki is próbálhatjuk a létrázást meg egyéb mozgásfunkcióinkat is, mivel legelső mágiánk, a Flipendo könyvéhez egy kis gyakorlópályán át vezet az út.
Ami az irányításban a leglényegesebb, az az, hogy nincs ugrás gomb! Harry magától ugrál át mélységek felett, és ha kell, megkapaszkodik szegélyekben és felhúzza magát. Ez dicséretes dolog, mert a 3D-s mászka anyagok jellemzően gyenge pontja általában az ugrálás, mivel a perspektivikus látvány elég erősen hátráltatja a pontos kivitelezést. A mozgáskészlet egyéb extra elemei kimerülnek a sunnyogásban, amit lehet falhoz lapulva is űzni. Ilyen lapulós üzemmódban Harry kinézhet a sarkok mögül, és még varázst is tud dobni ezen állapotában, aminek jelentősége pl. akkor van, mikor el kell lopakodnunk Fred és George boltjába egy olvasótermen keresztül, és egy Flipendóval elterelhetjük az itt mászkáló fickó figyelmét. Fred és George említésének kapcsán a profikban gondolom máris felmerült Berti Bott mindenféle ízű babjainak képe, amiket a két fiatalnál konvertibilis fizetőeszközként alkalmazhatunk. A babok szépek, színesek, és megszerzésük érdekében tárgyakban is keresgélhetünk, vagy akár üveg edényeket is szét flipendózhatunk ügyesen. Az egyetlen negatív dolog velük kapcsolatban az, hogy Harry teátrálisan kommentálja a bekapott cucc ízét (ezt mondjuk nem értem: ha megkóstolja, hogy gyűjti be?), ami igen zavaró, ha sokat szed össze egymás után, mert saját szavába vág, és néha csak az első szótagig jut el, ami ilyen „hmmm óhhh áhhh uhhh" megnyilvánulásban kiteljesedve olyan, mintha a serdülőkorú ifjú éppen „szexuális magánjátékot" folytatna...
A játék amúgy igen korrekt, nem hiába EA kiadvány. Tényleg megvan benne minden a sztoriból, repülhetünk seprűn is, találkozhatunk kis és némileg nagyobb szörnyekkel – amiknek külön bestárium könyve van a Remembrallban, és kedvünkre varázsolhatunk. A varázslathoz kapcsolódó feladatok pedig nem egysíkúak, mert pl. a másodikként megszerzett Lumos spell-lel egyaránt harcolhatunk szellemek ellen úgy, mintha egy reflektor lenne elénk szerelve, és felderíthetünk titkos átjárókat, amik néha kötelezőek is a továbbjutás szempontjából, valamint mágikus lépcsőket generáló szárnyas szobrokat is aktiválhatunk vele. A fő irányvonal mellett ráadásul kis mellékküldetéseket is teljesíthetünk, például megkeresni a társalgó falitábláján meghirdetett elveszett dolgokat, vagy megjavítani az iskolai rekordot a karikákon átrepkedésben.
És mi marad hátra, mint negatív tényező? Bizony, a grafikai motor „berángatása"! Pedig a látvány egész jó és részletes, igaz, néha a színeket kissé túlzónak találtam, de például a külső világ nagyon szép (a távoli, papírból kivágott hegytájképtől eltekintve), a kert-rész is jól sikerült, és az iskolán belül nagy és tágas tereket kezel az engine. Külön tetszett a mozgó lépcsőház falait beborító rengeteg arckép, csak sajnos nem animálnak, ahogy kellene. A szereplők simán felismerhetőek, igen jól legenerált árnyékokkal rendelkeznek, csak néha olyan fura az arcuk a dinamikus fényhatások miatt, mintha négerek lennének vagy ilyesmi. Szóval, lehetne jobb is, de aki Potteres az szerintem próbálja ki, feltéve, ha tud alapszinten angolul, németül vagy franciául, mert ugyan a tippek bármikor visszaolvashatóak, de némely feladat kissé bonyolult lehet, ha az ember nem ismeri ezen nyelvek jelrendszerét.

Dzson Potter


™ & Warner Bros. Entertainment Inc. Publishing Rights. (c) JKR. (s03)


™ & © Warner Bros. Publishing Rights © JKR. (s03)

MARTIN BELESZÓL!

Nem szeretem Harry Potteeeeeeeeeeeert. Nem olvasok Harry Pottert. Nem nézek Harry Potter fimeket. Nem akarok Harry Potter játékokkal nyomulni. Most az egyszer Dzsoniboy szavaira kell építenetek... ;)

HARRY POTTER AND THE PHILOSOPHER'S STONE

ELECTRONIC ARTS

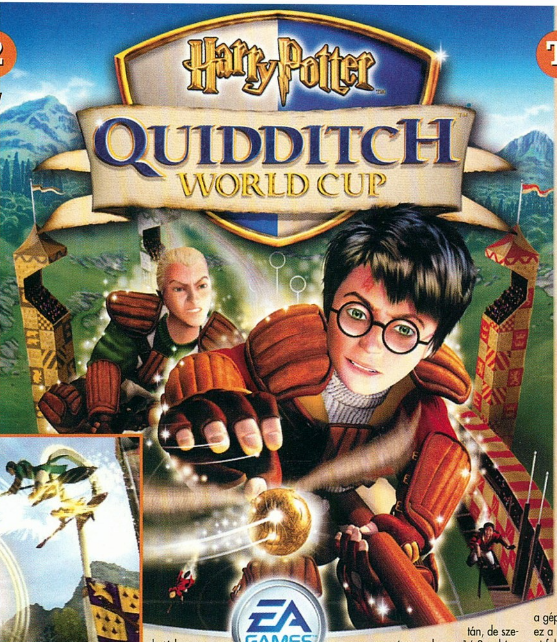
MÁS VERZIÓ: PS, GBA, GBC, GC, X

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1 Játékos
memóriakártya 8mb (178KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ teljes értékű hp történet
✕ rángatós grafika

7.5 pont



SEPRŰRE FEL!

Mint a HP filmek egyik leglátványosabb része, ez a „seprűn lovagolva művelhető sportág" sem kerülhette el a különálló korongot. Bár ez most egy kicsit pénzszagú műveletnek látszik, mert bennem is megfordult az a kérdés, hogy miért nem lehetett beleintegrálni valamelyik főjátékba – mint az FFX-be a blitzballt – ,de a „filozófusköves" HP game grafikai motorját nézve talán jobb is, hogy nem így oldották meg, mert egy reflexekre építő sportjáték azonnali halála lenne az olyan mértékű berángatás, mint amit ott elkövettek az optimalizálni nem tudó amatőrök. (Úristen, az FFX szó leírása óta az a progi jár a fejemben, és ellenállhatatlan késztetést érzek újra játszani vele – valamit tehettek a FF sorozatba a Sqaresoftosok, ami ilyen elvonási tüneteket eredményez.)

A kviddics nevű sport ismertetését nem fogom bő lére ereszteni, mivel aki nem tudja mi ez, az előbb nézze meg a két Potter filmet, vagy olvasson könyvet, mert e nélkül teljesen felesleges hozzáfognia ezen játékhoz. A buli egy nyitott, stadionforma létesítményben folyik, a sportemberek célja az, hogy seprűkön lovagolva juttassanak el egy labdát az ellenfél kapuiba, ami három egymás melletti, de nem egy szintben lévő karika a magasban. Ez eddig nem hangzik túl izgalmasnak, de aki ismeri a dolgot, az tudja, hogy az alap, góllövő labdán kívül van még két eszköz a játéktéren! Ezeket nem is lenne jó labdának hívni, mert az egyik egy ütővel kezelhető golyó, amivel célba vehetünk ellenséges játékosokat, levadászás céljából – de nekünk is óvakodnunk kell tőle; a másik pedig egy szárnyas aranyszínű kis golyszli, amit a meccs egy bizonyos állásánál engednek el, és a csapatok két fogójátékosának kell hosszas üldözés után elkapnia, amiért iszonyat magas pontszámot kapva meg is nyerik az adott mérkőzést.

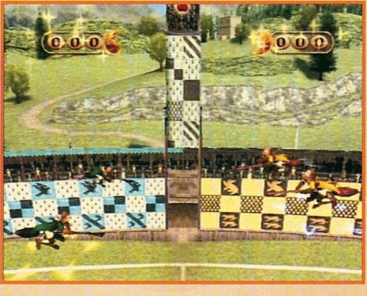


Ez volna hát tömören a dolog, de aki járatlan az ilyen sportágakban, annak úgyis lesz lehetősége betanulni, mert a tanító feladatok (House Challenges) teljesítése nélkül még pályára sem mehet – mivel ezek hiányában még az első házi bajnokság is zárolva van. A főmenüben tehát először a Hogwarts választandó, amiben, ha a mi csapatunk lett az iskolai bajnok, akkor mehetünk a nagyobb kihívást jelentő világkupára is! Bár a történetben nem volt utalás más varázslóiskolákra a földön, de gondolom valamivel ki kellett bővíteniük a készítőknek a játékot, hogy eladható legyen különállóan is, mert azért csak Hogwarts-ban kviddicsezni uncsi lett volna hosszútávon. Ezen kívül a főképernyőn választható még az Exhibition, ami ugyebár a különálló versenyeket takarja, ahol a négy ház, vagy a kilenc külföldi csapat is játszható, akár kétjátékos módban is (nem osztott képernyős fajta), és a stadiont is kedvünk, valamint „unlockolt állapotuk" szerint választhatjuk meg. A negyedik menü pedig az Inventory, ahol az összegyűjtött kártyáinkat nézegethetjük, menthetünk és tölthetünk állást, vagy a megnyert speciális mozgásainkat és azok előhozását nézhetjük meg. Itt található még az Options is, ami elég puritán, de szerencsére van benne 16:9-es képernyőmódra kapcsolás, ami szerintem nagyképernyős TV-n ajánlott, mert egyrészt az emberi szemnek nagyjából ez a természetes látótere, másrészt pedig a pályából is többet látunk oldalirányban (én pl. a Colin 4-et így nyomom emiatt.)

Na, térjünk rá magára a játékra, ami kapcsán elsőnek a körítést említem meg: egész jó lett! A gyerekek dumálnak, gesztikulálnak, bemutatkoznak, ha kiválasztjuk őket, és ha az előző HP játékban is ilyen lett volna a kidolgozottságuk, talán nyugodtabb szívvel ment volna a grafikájára a *jó*! A szereplők közül a híresebbek simán felismerhetőek, bár számomra nincs sok, egyedül Harry a Griffendél színeiben, meg a szőke kis majom a Slytherin házból, de a kiscsaj meg a vörös haverunk is feltűnik néha, ahogy egy-egy sikeres akciónk után ujjonganak nekünk. Természetesen a Hufflepuff és a Ravenclaw is képviseli magát, mint játszható csapat, tehát nem kötelező Pottert választani, így az ellendrukkerek is nekiülhetnek a meccseknek, vagy azok, akik sugárban hánynak Harry fejének a puszta látványától.







Mint már említettem, elsőnek a házi feladatokat kell megcsinálnunk, hogy egyáltalán versenyre mehessünk. Az első a passzolás gyakorlása, ahol karikákon át kell a lasztit csapattársunknak dobni. A passz annál erősebb, minél tovább tartjuk lenyomva az X gombot. A második a szerelés és a körre (kapura) dobás, itt háromszor kell megcsinálnunk eme műveleteket. Ez is elég egyszerű, az ellenfél mellé repülve X a szerelés, majd a kapu közelében abba a körbe dobjuk a bogyót, ami elkezd villogni, de a seprűvel manőverezve tudunk másikat is kijelölni, ha éppen egy védő állt oda. A Seeker részben a kis szárnyas vacak elkapását gyakorolhatjuk, ami abból áll, hogy megpróbálunk a nyomvonalában maradni, és az X-szel néha turbózni a sebességünket, míg a közelébe nem érünk, amikor is vadul nyomkodva a Kört előbb-utóbb elkapjuk. A következő kettő csak az első meccs megnyerése után választható, és az ellenfél levadászását gyakorolhatjuk vele a már említett „vad labdával", amit a Négyzettel küldhetünk célra, valamint a szerelés védését (Háromszög) és a megnyerhető speciális mozgásainkat tanulmányozhatjuk akció közben. A gyakorlások persze időre mennek, ami javítja a *szavatosság* értékelését, valamint a kártyáink számát, amik úgy néznek ki, hogy egy síklapon belül térbeli ábrákat láthatunk – ahogy forgatjuk, mintha hologram lenne, csak jobb megvalósításban. A játékosaink kezelhetősége némi gyakorlatozás vagy barátságos meccs után szerintem egész jó, vagyis inkább *egyszerű*, nincs túlbonyolítva, a célközönség korosztályához van szabva. Egyedül a speciális mozgások előhívása macerás kissé, mert figyelni kell, mely játékosunk éppen az aktív; magyarul, ha nálunk a labda, akkor ne a seprűn átfordulásos szerelés gombjait nyomogassuk lelkesen :)

Az első éles meccsemet pl. 270-0-ra nyertem a gép ellen, speckó megmozdulások nélkül, de persze ez a leggyengébb fokozat lehetett. Apropó, nehézségi fokozatból négy van, legalábbis az Exhibitionben ennyi állítható be attól függően, hogy addig mit teljesítettünk – vagyis kezdőknek korrektül marad a leggyengébb osztály egy ideig.

Nekem ennek a játéknak a kinézetre jobban tetszett, mint a „filozófiásé", legalábbis maga az engine sokkal szebben modellez és simább futású, mint a mászkálósban volt. Viszont itt nincs mire kihasználni az erőt, mert az a pár játékos és a stadionok nem túl megterhelők a PS2 számára. A környezetek változatosak azért, a téli pályán látszik a varázslótanoncok lehelete, a táj is szép, a góllövők örömükben ugrálnak meg gizdáskodnak a seprűn, pontszerzéskor összepacsiznak másokkal, a seprűk szép kondenzcsíkot húznak, szóval a *jó* itt nem a jóindulatom kérdése volt. Korrekt kis game ez, nagyjából mindent kihoztak a kviddicsből, amit lehetett.

Az egyedüli kérdés számomra csak az maradt, hogy miként viselik el a fiúk a seprűn lovaglást, mert ez biológiai okok miatt inkább tényleg női tevékenység (lásd boszorkányok). Vagy az ilyen sportok miatt nem szaporodik oly mértékben a varázsló nemzetség? Nekem biztosan nyomná a berendezésemet a kemény nyél, miközben száguldozok egy ilyen meccsen, bár én csak egy sima mugli vagyok, ez is igaz...

Dzson Mugli

MARTIN BELESZÓL!

Ehhez a dologhoz én már túl öreg vagyok... ;)

HARRY POTTER: QUIDDITCH WORLD CUP

ELECTRONIC ARTS

MÁS VERZIÓ: GBA, GC, X

grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 Játékos
memóriakártya 8mb (59KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ a kviddics játék kiváló feldolgozása
× ezen kívül nem nyújt mást

7.5 pont



Egyik kedvenc történelmi korszakom az ókori Róma, azon belül is a korai császárság időszaka, azaz úgy nagyjából az időszámításunk szerinti első század. Mivel ez a korszak, mely telve volt ármánnyal és dicsőséggel, dicsőséggel és árulással, harccal és misztikummal sokak számára vonzó, igen meglepő, hogy viszonylag kevés játék dolgozta fel, azok is legnagyobbrészt birodalomépítő stratégiák voltak PC-re. Ridley Scott *Gladiátor*a kellett ahhoz, hogy – ha csak kicsit is – beinduljon a pörgés: minden a borzalmas Chariot Wars-szal kezdődött, majd az Acclaim jelentette be a Sword of Vengeance-t, aztán a LucasArts mutatta be a **Gladius**-t.



KÉTÉLŰ PENGE

A számomra megint egyre szimpatikusabbá váló LucasArts ezúttal új területre merészkedett – persze nem abszolút értelemben, hanem a nyugati kiadókat illetően. A taktikai RPG-k ugyanis eddig kizárólagos japán exportnak számítottak – a rengeteg különféle „Tactics" onnan áramlott ki a világba. Én már csak azért is örültem a Gladius-nak, mert nagyon úgy nézett ki, hogy ezek a sorozatok véglegesen átköltöznek GameBoy-ra. Persze hihetetlenül jó dolog a vonaton Final Fantasy Tactics-t vagy Fire Emblemet játszani, de otthoni gépre a PlayStation kihalását követően nem sok ilyen játék jelent meg angolul; most csak a Dynasty Tactics jut az eszembe. Sokak szemében talán már önmagában ez a tény – mármint, hogy a Gladius nem japán gyártmány – is degradáló, de mindenkit megnyugtathatok, a minőségét ez nem rontotta.

Noha a játék igen sok dolgot illetően merít az általam is imádott római korszakból, nem a miáltalunk ismert Földön játszódik. Kitalált világ, kitalált történelem, kitalált istenek és kitalált lények szerepelnek benne – a szerencse az, hogy mindez jól van összerakva. A Gladius világa négy országból áll, melyek közül Imperia a leghatalmasabb. Ez a birodalom emlékeztet leginkább a mi Rómánkra – olyannyira, hogy a legnagyobb arénát itt is Colosseumnak hívják. Ettől északra, hegységekkel és fenyőerdőkkel gazdagon tarkított területen terül el a főként barbár törzsek által lakott Nordagh. A két ország pár évvel a mi bekapcsolódásunk előtt kötött békét, előtte évtizedes háború dúlt, melybe néha még az istenek is bekapcsolódtak. A másik két területet talán nem is lehet országnak nevezni, hiszen sem a keleti sztyeppéken, sem a déli sivatagban nem alakult ki erős központi hatalom. Előbbit különböző nomád népek lakják, igazi város jószerivel alig akad. Ellenben az utóbbiban kissé fejlettebb a társadalom: rengeteg kisebb-nagyobb települést találhatunk, melyek építészeti és öltözködési stílusát az ókori arab birodalmak ihlették.

Ez tehát a játszóterünk, már csak hőseinket kell megismerni. Ők ketten vannak, egyikük Valens, a legismertebb imperiai gladiátor egy szem gyermeke, aki apja nyomdokaiba akar lépni. Elsődleges motivációja, hogy kiderítse, kik végeztek apjával. Ezzel szemben Ursula Nordagh-ból származik, ő egy törzsfőnök rebellis természetű leánya, aki a kaland kedvéért hagyja el otthonát, és testvérével együtt alakít gladiátor-iskolát. Bár azt várhatnánk, hogy ők ketten együtt indulnak, és együtt számolnak le ellenségeikkel, ez korántsem így van. A játék elején választanunk kell köztük, történetük a saját medrében folyik – néha persze találkoznak, egy ideig együtt haladnak, aztán meg elválnak. Ez játék közben úgy fest, hogy ha elérünk valami fontos célt (például megnyerünk valami nagyobb bajnokságot), akkor jön egy stílusos átvezető jelenet, no meg rengeteg párbeszéd. Bár nem túlságosan fontos része ez a programnak – a lényeg a küzdelem –, nekem mégis nagyon tetszett a különös történetszövés, és ezzel együtt maga a sztori is.

AZ ARÉNA AZ OTTHONOD

A játékmenet azonban jórészt a csatározásokról szól, lényegében az a fő feladatunk, hogy a négy helyszínen mi – pontosabban az általunk vezetett trupp – legyünk a regionális bajnokok, ugyanis ezzel nyílik meg a végső viadal. Ehhez persze sok spenótot kell enni, ennek eléréséhez rengeteg harcot kell megvívnunk száznyi különböző arénában. A négy vidék mindegyikén több városba mehetünk be, és mindenhol több kisebb bajnokság vár ránk (egyenként három-hét teljesítendő csatával) – akkor indulhatunk a nagyobb címekért, ha már megfelelően sok nyereményt harácsoltunk össze.



A harc a szokásoknak megfelelően zajlik: gladiátoriskolánkból kiválasztjuk a bevetni kívánt harcosokat, lerakjuk őket a csatamezőn, aztán egy körökre bontott csatában eldöntjük, hogy ki is a jobb: mi, avagy ellenfeleink. Eleinte csak két emberünk lesz, de első nyereményeinkből hamar fel tudunk venni még egy társat – ez elegendő ahhoz, hogy mondjuk az első öt órában bőven legyen elfoglaltságunk. Van egy opció az új tagok felbérlésénél, mégpedig az, hogy csak zsoldosnak fogadunk fel valakit – ilyenkor magától harcol, és nem is marad sokáig; persze így olcsóbb a dolog, de szerintem erre csak akkor lehet szükség, ha valami durva megkötéssel találkozunk. Előfordul néha, hogy a különös látványosság érdekében a viadalok szervezői bizonyos korlátozásokat tesznek: mondjuk csak nők küzdhetnek, vagy csak böhöm termetű lények. Ha nincs a csapatban elég olyan figura, aki megfelel ezeknek a feltételeknek, akkor talán érdemes lehet felvenni egy ilyen időszakos harcost.

A harc természetesen körökre bontva zajlik, minél nagyobb valakinek a gyorsasága (a statisztikák között az INI), annál sűrűbben cselekedhet. Természetesen a stílus minden evidenciája itt is érvényesül: itt is érdemes elfoglalni a magaslati pozíciókat, hasznos nagydarab harcosokkal megvédeni a bőszen dolgozó íjászokat és igen eredményes, ha hátulról vagy oldalról támadunk meg valakit. Van egy kő-papír-olló-szerű húzás is a rendszerben, csak éppen a nehéz-közepes-könnyű katonákra vonatkoztatva. Érdemes nagy ütésekkel, látványos manőverekkel elnyerni a közönség szimpátiáját, ilyenkor kisebb-nagyobb bonuszokat kapunk; például nagyobb sebzést vagy több mozgási lehetőséget.

A harc legegyedibb vonása, hogy az ütések sikere nem csak a láthatatlanul dobott kockáktól függ, de saját reflexeinktől is. Miután kiadtuk a „tűzparancsot", a találat pontossága attól függ, hogy jókor sikerül-e megállítanunk egy kis vonalkát. Az erre szolgáló csík két részre van osztva; a narancsszín és a kék között egy vékony piros sáv van. A cél az, hogy a csíkot a kritikus sebzést jelentő igen vékony vörös sávban állítsuk le – ha előbb nyomunk, normális sebzést fogunk bevinni, ha utána, akkor nagy valószínűséggel nem is találunk. Ez az –





MAXIMUS NYOMDOKÁBAN



egyébként a golfjátékokban látottakra emlékeztető – rendszer legnagyobb meglepetésemre jól működik, és hosszú távon sem válik idegesítővé. Eleinte attól féltem, hogy borzalmasan unalmas lesz minden ütésnél célozgatni, de szerencsére nincs így. Ha valami durvább speciális támadást eresztünk meg, akkor a dolog bonyolódik: több a piros csík, és többször kell lenyomni a gombot – természetesen így sokkal nehezebb a dolgunk, cserébe sokkal többet sebzünk siker esetén. A távolsági



fegyvereknél pedig az a csízió, hogy meghatározott gombsorozatokat kell minél gyorsabban beütnünk.

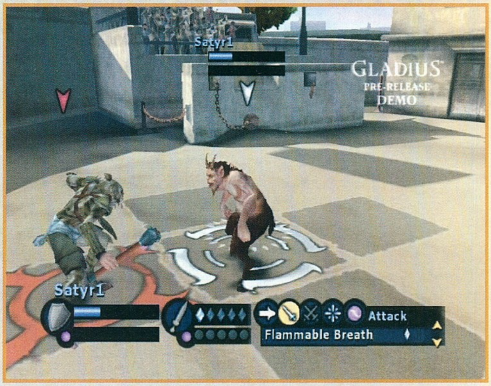
FEJLESZTETT KALANDOK ÉS SÁRKÁNYOK

Természetesen a játékban a karakterfejlődésnek is nagy szerepe van; sőt, a tápolás az egyik fő pillére a Gladius-nak. A képlet itt is ismerős lehet mindenkinek, aki akár csak egy RPG-t is kipróbált: harcolunk, győztes csaták végén tapasztalati pontot kapunk. Mikor ebből összegyűlt a megfelelő mennyiség, jön az elkerülhetetlen szintlépés, ami menthetetlenül oda vezet, hogy statisztikáink megnőnek. E mellé kapunk még néhány fejlesztési pontot is, amelyekkel új képességeket vehetünk. Van itt minden az alakváltástól kezdve a már említett kombókon át a varázslatokig (csak egy apró tipp: elsőként érdemes egy kombóra beruházni). Ezeket nem használhatjuk nyakra-főre, képesség-pontok kellenek hozzájuk. Ezekből legfeljebb öt lehet, és minden körben egyet nyerünk vissza belőlük (a középen levő rombuszok jelzik ezek számát).

A speciális támadások külön szekcióját képezik az úgynevezett affinity-kombók, melyek tulajdonképpen elemi szférákkal (tűz, víz, föld, levegő) megerősített ütéseket jelentenek. Ezek kicsit máshogy működnek, mint a többi hasonló speckó, mert ezekhez manapontot kell gyűjteni. Ezt a megfelelő elemi fegyverekkel tehetjük meg – tehát egy tűzalapú támadáshoz az kell, hogy egy ide tartozó fegyverrel gyepáljunk, így termelve „tüzes" manapontokat.

A fejlődés másik ágát a felszerelés jelenti, minden városban van egy bolt, ahol különböző páncélokat, sisakokat, pajzsokat és fegyvereket szerezhetünk be, ha van megfelelő mennyiségű aranyunk (továbbá ha az adott karakter elég magas szintű a megvenni kívánt cucchoz, illetve, ha a kasztja nem tiltja annak hordását). Tengernyi különféle tárgyat vehetünk meg, és a variációk számát tovább növeli, hogy mindenből van több eltérő affinitású verzió.

Kis csapatunk bővítésekor nem árt figyelembe venni a kiegyensúlyozottságot – legyenek harcosaink minden súlycsoportból, legyenek íjászaink, legyenek varázslóink és nem árt néhány különleges katona is: egy minotaurusz vagy egy yeti csodákat tud tenni. A legerősebb vitézeket általában mellékküldetések teljesítéséért kapjuk; ezeket pedig a boltokban bízzák ránk, ha megfelelően fejlettek vagyunk.



AVE, LUCASARTS!

A Gladius főként azért tetszett ennyire, azért hódította meg a szívemet, mert egy igazi hiánypótló program. Attól persze nem kell félni, hogy silány lenne, mert a játék lényege, a harc az igen élvezetes – egy percig sem untam. Ebben segítenek az említett mellékküldetések, a számtalan fejlődési és csapatösszeállítási lehetőség, no meg a változatos feladatok. Ugyan legtöbbször az a cél, hogy mindenkit lecsapjunk, de néha más kihívást kapunk. Egyszer az győz, aki a szűkösen mért idő alatt több hordót zúz össze, máskor pedig a pálya bizonyos pontjait kellett elfoglalni. A legélvezetesebb azonban az, amikor a két csapatnak van egy-egy oszlopa, és az a cél, hogy a másikét elpusztítsuk – itt a védelem és a támadás egyidejű megszervezése igénybe veszi legutolsó agysejtünket is. Még jó, hogy meghalni nem lehet, még ha mindenki ki is purcan, akkor is csak visszatérünk a városba, és ott folytathatjuk, ahol abbahagytuk. Apropó városok – ezek lényegében csak menük, ahol választhatunk a boltok, az arénák és a vadon között. Utóbbinál kikerülünk az ocsmányul kinéző világtérképre, ahol eljuthatunk más városokba (vigyázzunk a random csatákkal, itt nincsenek papok a pálya mellett, akik felgyógyítanak – itt végleg meg lehet halni).

Eddig cirka 15, végig élvezetes órát öltem bele a Gladius-ba, az ígéretek szerint pedig egy történetszál végigjátszása gyors ütemben is legalább 40-50 órát igényel – ezt már szeretem! Legalább megvan a karácsony szünet eltöltésének módja: bejgli, Gladius, még bejgli, Final Fantasy X-2, még sok bejgli, Xbox Live. A szavatosságot tovább nyújtja a kooperatív-mód, ahol ketten vívhatunk csatákat, illetve az első bajnokság megnyerésekor megjelenő deathmatch opció, ahol memóriakártyán átcipelt kompániánkat eregethetjük össze haverjainkéval. Sajnos multitap-támogatás nincs, így a PS2 az egyetlen gép, ahol csak ketten lehet így játszogatni.

Technikai szempontból a játék nem egy nagy durranás, a töltögetések rendkívül gyakoriak és hosszadalmasak, a grafika meg a pályákat leszámítva elég gyenge, főként Ursula néz ki bántóan csúnyán (az a haj...!). A zenékkel nincs különösebb baj, de tíz óra alatt még így is unalmassá válnak, én megoldásként felváltva hallgatom Gladius-ozás közben a Conan és a Gladiátor filmzenéjét. Érdekes kérdéseket vet fel a mesterséges intelligencia: néha egész meglepő, összehangolt támogatásokat indít, máskor viszont olyan ostoba, hogy az már szinte fáj (az íjásszal belemegy a közelharci csetepatékba, egy kupacban mozgatja karaktereit, hogy a területre ható támadások mindenképp eltalálják az összeset). Mindent összevetve úgy tíz óra után a játék meglehetősen bekeményít, úgyhogy a kezdeti vidám sikerek után nem szabad elbízni magunkat.

A Gladius szinte a semmiből tűnt elő – már két E3-on kipróbálhattam, de sosem tett rám nagy benyomást. Utolsónak hagytam az e havi tesztek között, aztán úgy adódott, hogy ezzel játszottam a legtöbbet. Nem egy forradalmi program, az egyetlen egyedi megoldás az időzítést igénylő harc, viszont olyan jól van minden kis része összerakva, és annyira hiányzott már egy ilyen játék, hogy bátran állíthatom, ez a 2003-as év végének legnagyobb meglepetése.

Grath



MARTIN BELESZÓL!

Háááát, lehet, hogy ez egy jó game, de olyan durva béna szögletes igénytelen PC-s grafikája van, hogy ha fegyverrel kényszerítenének, talán csak akkor játszanék vele. Kifordul az ilyenektől a gyomrom... :(

GLADIUS

LUCAS ARTS

MÁS VERZIÓ: GC, X

grafika:	közepes
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	közepes
hangulat:	kiváló

1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (362KB)
analóg irányító (dual shock), dolby pro logic

✔ nagyszerű szórakozás lehet hideg téli estéken
× forradalmi újításokat nem kell tőle várni

8.5 pont



A KARDOT MÉG MINDIG NEM SIKERÜLT ÖSSZERAGASZTANI

Az angol Revolution Software kis csapata bizonyára nagy rajongója volt a LucasArts és a Sierra által fejlesztett kalandjátékoknak, ugyanis ők is e mellett a játékstílus mellett kötelezték el magukat már a kezdet kezdetén, az 1989-es megalakulásukkor. Az első játékuk három év fejlesztés után 1992-ben *Lure of the Temptress* cím alatt jelent meg Atari ST-re, Amigára és PC-re. Igazán remek, kézzel rajzolt, 2D-s, fantasy témájú darab volt, és segítségével a cég meg is mutatta, hogy a fenti két kalandjáték-nagyhatalom mellett ők a témában a harmadik nagy tényező. Ezt követte két évvel később, 1994-ben a *Beneath a Steel Sky* című, cyberpunk beütésű sci-fi kalandjátékuk Amigán és PC-n, melynek érdekessége volt, hogy Dave Gibbons, egy híres képregény-rajzoló volt a fő grafikusa és vizuális tervezője. Mellékesen jegyzem meg a PC-t is birtokló Konzol olvasók számára, hogy a Revolution mindkét anyagot public domainné, azaz ingyenes közkinccsé tette, bárki legálisan letöltheti őket. A *Lure of the Temptress* Windows alatt is futó DOS-os verziója megtalálható a cég hivatalos site-ján, a www.revolution.co.uk-n, a *Beneath a Steel Sky*-ból pedig mind a floppy-s, mind a teljes CD-s változatot lehet letölteni a www.scummvm.org-ról. Ráadásul ez utóbbit nem csak Windows alapú PC-n lehet futtatni, hanem Linuxon, Mac-en, Amigán és PocketPC-n is, a SCUMMVM nevű, nyílt forráskódú crossplatform kalandjáték motornak köszönhetően. A fentiek után 1996-ban futott be a cég harmadik kalandjátéka, a *Broken Sword: The Shadow of the Templars* (Amerikában valamiért a *Circle of the Blood* címet kapta) PS1-re, PC-re és Mac-re, sőt ezt 2002-ben GBA-ra is átírták, természetesen új motorral. Ez a játék is nagyon kifinomult és eléggé tartalmas darab volt, természetesen még 2D-s, de már rengeteg nagy felbontású, moziba illő rajzfilmmel és nagyzenekarral felvett háttérzenével büszkélkedhetett. Ebben ismerkedhettünk meg többek között az azóta sorozattá hízott játék két főszereplőjével: George Stobbarttal, a sokat turistáskodó, szabadalmi ügyekre szakosodott amerikai ügyvéddel, és Nico Collard-ral, a francia újságírónővel és fotoriporterrel. A játék kirobbanó sikere arra ösztönözte a céget, hogy elkészítse az anyag folytatását is, ami egy évvel később, 1997-ben jelent meg PS1-re és PC-re a *Broken Sword: The Smoking Mirror* cím alatt. Ez elődjénél úgy érzem sokkal egyszerűbb, rövidebb, könnyebb, tehát pestiesen szólva lájtosabb volt, de azért ez is remek szórakozást nyújtott. Ezeken kívül még két játék írható a Revolution számlájára: a 2000-ben PS1-re és 2001-ben PC-re megjelent *In Cold Blood*, és a 2000-ben PS1-re, PC-re és GBC-re megjelent *Gold and Glory: The Road to El Dorado*.

MEGGYŐZŐ TECHNOLÓGIAI ÚJÍTÁSOK

A fentiekből is látszik, hogy hosszú várakozás előzte meg a *Broken Sword* harmadik részét, a most PS2-re, PC-re és X-re megjelent, és a cikk tárgyát is képező *Broken Sword: The Sleeping Dragont* (angolul nem tudók számára: *Törött Kard: Az alvó sárkányt*), hiszen míg a második részre csak egy évet kellett várni, erre hatot. Természetesen a hat év meg is látszik a játékon, a régi anyagokat nem is nagyon lehet hozzá hasonlítani. Persze nagyon kedvelem (bizonyára sok más retro rajongóval egyetemben) a régebbi kalandjátékok kézzel rajzolt grafikáját, emiatt nehezen is fogadtam el, hogy a játékstílus (kevés kivétellel, ilyen például a remek *Runaway: A Road Adventure*) szinte teljesen átment 3D-be, de ettől függetlenül aláírom, hogy ez a játék a teljesen valós idejű 3D-s megjelenítés ellenére is nagyon ütős, sőt a harmadik dimenzió meghódítása még inkább feldobta az anyagot. A játékban használt 3D motor egyébként nem a Revolution saját fejlesztése, hanem a Criterion Software rengeteg játékba licencelt, így elég híres RenderWare névre keresztelt multiplatform engine-je. Ez elég korrekt darab, számos akciójátékban is megállta már a helyét, többek között a *Grand Theft Auto 3*-ban, a *Grand Theft Auto: Vice City*-ben, a *Rayman Revolution*ben és a *Sonic Heroes*-ban, így itt sem lehet rá panasz. A játék 3D grafikája tehát kiváló, a háttér elég részletes és jól textúrázott mindenhol (ez a részletesség a kisebb, apró tárgyakkal telejesen telezsúfolt szobákban mutatkozik meg leginkább), az emberi karakterek pedig még a háttérnél is jobban ki vannak dolgozva, többek között a hajuk, a szemhéjuk és a szemgolyójuk is tökéletesen mozog a motion capture-nek és a csontstruktúrának köszönhetően élethűen mozgó egyéb testrészeikhez hasonlóan. A karakterek ráadásul több fényforrástól függően is tökéletes árnyékokat vetnek a padlóra és a környezetükre, igaz ezt leszámítva szinte semmi más speciális effektust nem szúrtam ki a játékban. Ha már a technológia elemzésével kezdtem, vegyük górcső alá a hangot is. Véleményem szerint az is kiváló a grafikához hasonlóan, a háttérzenék filmes minőségűek és nagyzenekar által feljátszottak, és a szinkronszínészek is tökéletes munkát végeztek, mind átélik a szerepüket, és a karakterüknek megfelelően több különféle akcentussal szólalnak meg – mindez manapság persze már nem akkora kuriózum, de a tökéletesség ettől függetlenül dicséretet érdemel.

AZ ÉRDEKES ÉS KÉNYELMES IRÁNYÍTÁS

A grafika mellett az irányítás is gyökeres változáson ment keresztül, éppen elsősorban a 2D-3D váltás hatására. A figuránkat a bal analóg karral mozgathatjuk 3D-ben szabadon, ha emellé az R2-t is nyomjuk, akkor lopakodhatunk, ha az R1-et is, akkor pedig futhatunk. A tárgyakat (beleértve természetesen az embereket és a fel nem vehető, használható dolgokat) ezúttal nehezebb kiszúrni, csak akkor csillognak, ha a közvetlen közelükben vagyunk. Természetesen előfordulhat, hogy egyszerre több tárgy is elérhetővé válik, ilyenkor az egyik mindig élesebben csillog, és hősünk vagy hősnőnk is arra néz rá, ez esetben váltogathatjuk a fókuszt a tárgyak között az L1 és L2 gombokkal. Az akciógombok elég ötletes módon működnek, a jobb alsó sarokban van négy kör olyan elrendezésben, mint a kontrolleren a fő akciógombok, és ezekben különféle ikonok jelennek meg. Attól függően, hogy melyik cselekedetet választjuk az éppen elérhetők (tehát a körökben megjelentek) közül, a kiválasztott kör elhelyezkedésének megfelelő akciógombot (X-et, Kört, Háromszöget vagy Négyzetet) kell megnyomnunk a parancs kiadásához, tehát ha mondjuk egy tárgynál állunk, és a jobb oldali körben egy szem ikon jelenik meg, a tárgyat a Kör lenyomásával vizsgálhatjuk meg. A körökben az ikonok nem véletlenszerűen, hanem különféle dolgok figyelembevételével jelennek meg, például a szem ikon általában a jobb oldalon tűnik fel, a felmászás és lemászás ikonok pedig egymás alatt a megfelelő viszonyban, de a többi is rendszerint nagyon kézre álló, intuitív helyre kerül. Ilyen cselekvésikonból egyébként rengeteg van, ezek által a játék eléggé túl is mutat a szimpla klasszikus kalandjátékokon, hőseink közel annyi mozdulatot tudnak kivitelezni az ikonok segítségével, mint például Lara Croft a *Tomb Raider*ben, igaz, míg ott szinte bármikor megtehettünk bármit, itt mindig az adott helyzetnek megfelelően jelenik meg a maximum négy lehetőség, ez által ez azért mégsem akkora mértékben ügyességi játék, de már azon az úton is elindult. Tehát itt is kell már peremeken csüngve másznunk, futnunk, platformról platformra ugrálnunk, platformokra fel- és azokról lemásznunk, falakhoz hozzásimulva oldalaznunk, lépcsőkön és létrákon mászkálnunk, ládákat és egyebeket tologatnunk és húzogatnunk, és sok egyéb dolgot tennünk, ráadásul néha az ellenfelek vagy a leszakadó padlók miatt is sietnünk kell. Ugyanakkor szerencsére a játék ügyességi kihívása így sem túlságosan nagy, és bár sok helyen meghalhatunk, ilyenkor végtelenszer újra kezdhetjük a játékot, ráadásul nem a pálya elejéről, hanem rendszerint közvetlenül az utolsó rizikós mozdulatunk előttről. Ezt nagyon jó és pozitív ötletnek tartom, mert bár szeretem az ügyességi játékokat, ez mégis elsősorban kalandjáték, nem érezném fairnek, ha túl nagy lenne az ügyességi részek kihívási szintje. Harcolni egyébként ettől függetlenül sem tudunk, továbbra is ésszel kell megoldanunk minden helyzetet.

Lássuk részletesebben is a lehetőségeinket az **ikonok** bemutatásán keresztül, remélem nem hagytam ki semmit a jegyzetelés során: a **szemmel** tehát megnézhetjük, megvizsgálhatjuk a kiválasztott dolgot; a **nyitott kézzel** felvehetjük azt; a **két fogaskerékkel** használhatjuk; az **ökölbeszorított kézzel** pedig tolhatjuk és húzhatjuk. A platformról mutató **ívelt nyíllal** ugrani tudunk; a **falra felfele** és **falról lefele** mutató **nyíllal** fel és le tudunk mászni magasabb tárgyakra/tárgyakról és részekre/részekről; a falhoz lapuló ember esetében a nyíltól függően (hogy a fal felé mutat, vagy attól el) a falhoz lapulhatunk, vagy kiléphetünk a falhoz lapuló módból; a **korláton átvezető nyíllal** átmászhatunk a korlátokon; a **létra** ikonnal pedig természetesen létrákon mászkálhatunk. Hátra maradt még a **fül** ikon, ami természetesen a hallgatózás; az **ajtó** ikon, ami az ajtón benyitás;



a **beszűkült szem** ikon, ami a leskelődés; és a **nagyító** ikon, ami az átkutatás, ez főleg hulláknál jelenik meg. A fent említett, *Tomb Raider*ekhez képest azért egyszerűbb, agyat egyáltalán nem igénylő és ügyességet is kevésbé igénybe vevő ugrálós és mászkálós részeken túl még egy ügyességi feladvány jelenik meg időről időre a játékban, ez leginkább a régi interaktív mozi játékokat idézi. Bizonyos eseményeknél, például amikor ránk lőnek (többször), vagy el akarnak minket ütni autóval, jól időzítve kell megnyomnunk egy gombot, amikor megjelenik a feladathoz köthető ikon (ugrás például). Ez persze olyan primitív dolog, mint amilyennek hangzik, de igazán gyorsnak kell lennünk, és idővel a dolog még tovább nehezedik, mert az adott cselekvés ikonja már véletlenszerű gombra jelenik meg (az első néhánynál mindig X-re). Két gombot használhatunk még az említetteken túl, a Selecttel előhozatjuk és eltüntethetjük a tárgylistánkat (itt van még két további ikon is a tárgyak kombinálásához és a kombinálás stornózásához), a Start pedig a Pause-nak felel meg, innen egyébként bármikor szabadon menthetünk állást is.

Szerintem összességében az irányítási rendszer határozottan kényelmes és kézre álló, két dolgot hiányoltam csak: mivel a digitális gombok nem csinálnak semmit, jó lett volna, ha azokkal is irányíthatjuk a karakterünket, akadnak ugyanis olyan ügyességi feladatok is, amik az analóg karnál „precíziósabb" műszerrel (a digitális iránygombokkal) könnyebbek lennének. Ugyanígy a jobb analóg kar sincs egyáltalán kihasználva, és bár a játék elég jól kezeli az automatikus kamerát, ha már amúgy is teljesen valós idejű 3D-s a grafika, lehetett volna ez egy manuális kamerairányító, jobban és gyorsabban körül tudnánk így nézni bárhol.



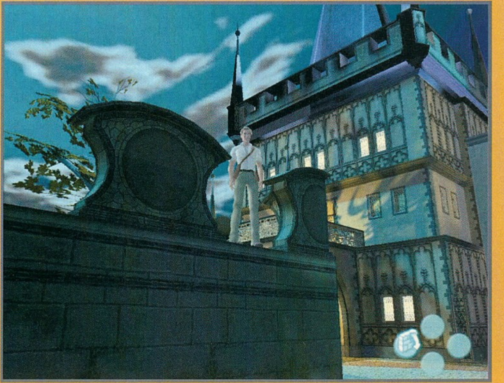
A MISZTIKUS ÉS VALÓS ALAPOKAT SEM NÉLKÜLÖZŐ SZTORI

A játék főmenüje elég puritán, de azért az új játék kezdésén, az elmentett állás betöltésén és a beállításokon túl találunk még itt egy Extras Gallery szöveggel jelölt menüpontot is. Ez egyrészt koncepciós rajzokat tartalmaz, amik azonban csak az első végigjátszás után nyílnak meg, másrészt olvashatunk is itt némi háttér-információt.

Aki például nem játszott a *Broken Sword* korábbi két részével, az zanzásítva itt elolvashatja a korábbi történéseket, és persze aki régen játszott velük, annak sem árt egy kis memóriafrissítés. Az első részben George és Nico megismerkedtek, és legyőzték a gonosz Új Templomos Lovagok nagyon kiterjedt, globális szervezetét, melynek tagjai a *Tomb Raideres* Illuminatihoz (de persze ezer más fiktív történetben szereplő és való világbeli összeesküvés-elméletben előforduló szervezetet is említhetnék) hasonlóan konspirációk által irányítottak rengeteg mindent a világban, és természetfeletti dolgokkal is foglalkoztak, így akartak nagyobb hatalomra szert tenni, ami beláthatatlan következményekkel járt volna. Mivel a cikk tárgyát képező játékban szintén az újraszervezett Új Templomos Lovagok szektájával kell felvennünk a harcot, ez a játék az első rész egyenes folytatásának tekinthető. A második rész azonban gyakorlatilag egy rövidebb mellékszál volt, amiben más ellenfelekkel, de ugyanakkor hasonló történettel találkozhattunk, abban egy banánköztársaságbeli diktátornő és kompániája, plusz egy kiterjedt kábítószercsempész szervezet akart egy gonosz maya istent a világra szabadítani nagyobb hatalom reményében.



Az előző két játék szinopszisa mellett még olvashatunk a geomantikus energiáról (az elnevezés Teslától származik), amit manapság, ha minden igaz hivatalosan tellurikus energiának hívnak, de a többség valószínűleg feng-shui néven ismeri. Ez az energia az írás szerint leginkább a radioaktív és a geomagnetikus erő összege, ami a bolygónkban és a körül áramlik, az áramlását pedig a napkitörések és a földben található kőzetek milyensége befolyásolja leginkább. Az áramlás bizonyos vonalak mentén jobban kimutatható, ezek a Ley Vonalak, keleten pedig Sárkány Vonalakként váltak ismertté. Szintén olvashatunk még a Voynich Kéziratról, az egyik legrejtélyesebb valóban létező, vélhetően a 15-ödik és 17-edik század táján keletkezett könyvről, amit 1912-ben találtak meg, és ami 235 asztrológiai, biológiai, kozmológiai és gyógyszerészeti ábrákkal gazdagon illusztrált oldalt tartalmaz. A szövege azonban teljesen ismeretlen nyelven íródott, szintén ismeretlen és szokatlan számú betűt tartalmazó ABC-vel. A szöveget máig sem tudták megfejteni, de rengeteg elmélet született róla, egyesek szerint hatalmas mágikus titkokat rejt, mások szerint az egész viccből íródott annak idején. Az utolsó jegyzet a Templomos Lovagrendről szól, melyről már az első játékban és a történelemórákon is sokat megtudhattunk. A rendet az 1100-as években 9 szerzetes-lovag alapította, hogy a szentföldre zarándoklókat megvédjék a muszlim támadóktól (a keresztesek ugyanis addigra hazamentek), a rend aztán 200 év alatt nagyon megerősödött és kiterebélyesedett, a történelem egyik legerősebb és legtitokzatosabb szervezetévé nőtte ki magát. Egyes legendák szerint rengeteg keresztény ereklyét halmoztak fel Jézus töviskoronájától kezdve egészen a Szent Grálig, és olyan tudás birtokába jutottak, amivel az aláaknázhatták volna a keresztény vallás alapjait is. Végül 1307. október 13-adikán, pénteken (azóta szerencsétlen péntek 13-adika) Fülöp francia király megsemmisítette a lovagrendet, azonban a fent említett ereklyék máig sem kerültek elő.



Ez a három érdekes történet képezi a játék alapját, a sztori persze ezúttal sem különbözik nagyban az elözőktől, azonban valahogy mégis életszerűbbnek hangzik az egész úgy, hogy ez a három valós rejtély összekapcsolódik benne. A játék története szerint a máig is föld alatt működő Új Templomos Lovagrend túlélte azt, hogy a sorozat első részében George és Nico keresztbe tett neki, sőt az új Nagymester irányítása alatt új célokat tűzött ki magának. Az új vezető is természetfeletti hatalomra vágyik, ezért megbízott egy hackert, hogy fejtse meg a Voynich Kéziratot, ami a hackernek nagyrészt sikerült is, az eredmény pedig többek között a fent említett Ley Vonalak hálózatát ábrázolta. A vonalak néhány helyen keresztezik egymást, a geomantikus energia pedig azokon a pontokon még erősebb, továbbá van egy Sárkány Templom nevű hely is, ahol minden vonal összefut, ott egy bizonyos időpontban az ember halhatatlanná válhat. Tehát erre hajt a főgonosz, és semmi sem szent számára, Párizsban megöleti a neki dolgozó hackert is, aki túl sokat tudott meg, és aki Nico aktuális interjúalanya lett volna, szintúgy megölet egy feltalálót is Kongóban, aki pedig George, a szabadalmi ügyvéd ügyfele lett volna. Így bonyolódik tehát bele a kacifántos történetbe a sorozat két hőse (akik egyébként az elmúlt hat évben már szakítottak, nem működött a kapcsolatuk) egymástól függetlenül a világ két távoli pontján, és kezdhetjük mi is meg őket irányítva a rejtélyek kibogozását. De ennek részleteihez már lapozzatok inkább a végigjátszáshoz, hehe.



A VÉGSŐ MÉRLEG

Ahogy a tesztből és az értékelőből is látszik, nekem nagyon bejött a *Broken Sword: The Sleeping Dragon*, igazi míves munka. Remek az engine-je (a grafikáért és az irányításért felelős rész egyaránt), kiváló a 3D grafikája (beleértve a karakterek mozgását, a karaktereket magukat és a háttereket is), ott van a szeren a hangja (jó zenék és ütős szinkronhangok), és a sztori is az egyszerű alapból egész jól fel van építve. A pályák tervezése és azok kihívási szintje szintén igazán jól be van lőve, nagyon kevés apró hibát találtam csak, amik a játszhatóságot fél ponttal lejjebb húzták, ezekkel is együtt lehet élni, de ezek nélkül abszolút tökéletes lett volna a produktum. Céloztam már rá, hogy néhány helyen jó lenne, ha a digitális iránygombok is működnének, ugyanígy talán még hasznosabb lenne, ha a jobb analóg karral mozgathatnánk a kamerát szabadon. Amit még nem említettem, de szintén negatívum, hogy nem lehet elnyomni a szövegeket (régóta szinte minden játékban el lehet az animációkkal egyetemben), ha például egy hosszú szöveget aktiválunk véletlenül újra (többek között ilyenek az üzenetrögzítők), akkor szép komótosan kisétálhatunk egy újabb doboz sörért, mire visszaérünk, talán véget ér a duma. Idegesítő még, hogy eszméletlenül sokat és hosszan tölt a játék, továbbá az sem túl kellemes, hogy valami brutális méretű, egy megabyte-nál is nagyobb (pontosan 1085k-s) állásokat ment a kártyára, ésszerű programozással szerintem biztosan meg lehetett volna állni 100k alatt. Persze mindez inkább csak szőrszálhasogatás, annyira nem veszélyes egyik probléma sem, az anyagot tehát szívből ajánlom minden kalandjáték kedvelőnek (és persze legfőképp a *Broken Sword* sorozat kedvelőinek), tutira nem fognak csalódni George és Nico Kongón, Párizson, Anglián, Prágán és Egyiptomon átívelő legújabb kalandjaiban sem.

Credo

MARTIN BELESZÓL!

Úristen végre egy normális klasszikus kalandjáték! Hol voltál idáig Drágám? De gyönyörű vagy! De tartalmas vagy! De szeretlek! 10 pontot neki! Quake-erek kerüljék... :)

BROKEN SWORD: THE SLEEPING DRAGON

THQ

MÁS VERZIÓ: X

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

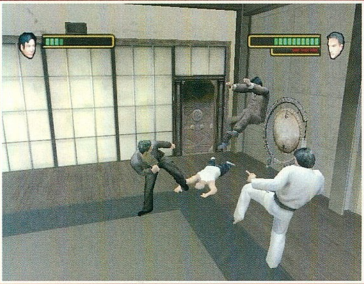
1 Játékos
memóriakártya 8mb (1085KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ újabb remekmű a nem túl aktív kalandjáték piacon
✕ hosszú és sok töltés, gigantikus méretű mentett állás

9.5 pont

TRUE CRIME
STREETS OF LA™

BŰN ÉS BŰNHŐDÉS LOS ANGELES-BEN



LOSZ ANDZSELESZ UTCÁIN

A nagy autólopót elkapta a nagy autólopó-elkapó zsaru! Na, ez így kissé értelmetlen, inkább lefordítom emberibb fogalmakra: a GTA sorozat ámokfutásának ezennel vége, mert méltó rendfenntartó ellenfélre lelt a gonosz bűnöző (akit a báránylelkű ausztrálok még be is tiltottak, nehogy gyermekien tiszta szigetüket és naiv csemetéik lelkét befeketítse a sátáni játék)! A „kenguruevők" most már szerencsére fellélegezhetnek, mert a fiatalság ezennel a jó oldal poligonális hősének textúra bőrébe is bebújhat, és ezzel szinte revánsot vehet a lelkét fenyegető GTA-kon - mert az új hős feladata értelemszerűen a bűn üldözése a hírhedten rossz közbiztonságú Los Angeles-i utcákon. Főhősünk azért szerencsére nem egy T. J. Hooker szintű, hányingerkeltően becsületes mintazsaru (jobban is állt neki a Raumschiff Enterprise kapitányi egyenruhája), hanem inkább egy Bruce Willis-i, vagy inkább a *Halálos fegyver*-beli figura, aki nem igazán a rendőrségi szabályok pontos betartását tartja a legfontosabbnak, hanem a bűnözők elkapását, amit szinte már személyes bosszúhadjáratként fog fel elborult agyában.

Ő lenne tehát az aktuális hős, Nick. Már az apja is rendőr volt, aki viszont nem nyugdíjazás miatt tette le a jelvényt, hanem eltűnt egy akcióban. Nick emiatt kissé neurotikus, mindig egyedül dolgozik – mint a szabadelvű zsaruk általában, és kissé kelletlenül fogadja a hírt, miszerint mellé akarnak rakni valami nőt, egy bizonyos Rosie nevezetű bőrt. Rosie pedig egész jól néz ki, bár az idióta rendőrtörténetekben mindig jól néz ki a partnernő, sosem valami szeplős, szemüveges zsírdisznót kap a csajoktól csupán munkatárs szinten idegenkedő zsaru. A lányt szerencsére nem kell magunkkal hurcolásznunk, leginkább az irodában végez tényfeltáró tevékenységeket, de valamiért megint nem tudták kihagyni a tipikus „meglövik a csajt és mi mentjük meg" szituációt sem az egyik küldetés során. További szereplők: a Főnök, mint felettesünk, Rafferty mint apa régi ismerőse, Masterson ügynök aki rühell minket és a módszereinket, valamint a rossz oldalról a teljesség igénye nélkül Rocky a mestergengszter, Lola a keménykezű csaj és Wu, a triádok feje. A felsorolt egyénekkel ugyanúgy filmbetétek formájában is fogunk találkozni, mint a legyőzendő GTA vagy a Getaway esetében, de mint az sejthetitek, itt nem érnek véget a hasonlóságok. Ez tehát a **True Crime**.

EGYPETÉJŰ VAGY KÉTPETÉJŰ...?

Úgy értem ikrek, mármint a két game. Természetesen a szülők nem ugyanazok, így inkább beszélhetünk klónozásról jelen esetben, mert *lopást* nem akarok írni – bár homályosan látom szemeim előtt a Rockstaros fickók összehúzott szemöldökét és a „szerzői jogvédelem szellemi termékek esetében" című könyvecske éjszakákba nyúló tanulmányozását.

Kezdjük mondjuk a **hasonlatosságok**kal. A figura egyértelműen Tommy Werzetti tesója, de rokonságban leledzik a kialvatlan szemű Max Payne-nel is, külön kiemelve speciális „bullet time" képességüket, amit a közismert mátrixos lassító effektel végrehajtott akciózást jelenti. Nick ezt a Háromszög lenyomásával éri el, miközben előre vagy oldalirányba vetődik tüzelés közben. Jellemzőbb viszont a nyegle stílus, beszólogatás és az események cinikus kommentálása; mondjuk mikor autóval üldöztem egy rohanó fickót, Nick meg röhögve mondja, hogy: „Fuss Forest, fuss!". Egy másik story filmben pedig egy sztriptíz bárban volt hivatalos dolgom, és az ölemben vonagló-tekergő tetkós maca eképp szóla: „Csak nem egy fegyvert érzek a gatyádban?", mire Nick: „Dehogy, csak ennyire örülök, hogy látlak...". Na, ez pont egy tök elcsépelt poén volt, de végül is mindegy... A hasonlóságok sorában a második az autók kölcsönvétele, ami jelen esetben nem számít lopásnak, lévén hősünk rendőr és mint ilyen személy, joga van a gépjármű átmeneti lefoglalásához és használatbavételéhez. A kocsiból természetesen lövöldözni lehet – és kell is – egyes helyzetekben, amihez jó segítség a nagy sárga célkereszt, mint automata célzásrásegítés. Álló helyzetben tudunk manuálisan és pontosabban is célozni, de ennek csak akkor vettem hasznát, amikor egy mesterlövész puskás bérgyilkost kellett levadászni, mielőtt ő vadászott le engem. A város felépítését, a térképet és a jellegzetes helyeket – garázs, gyógyítás és benzinkút a kocsinkat reparálni – említeném még, mint a rokoni kapcsolat nyilvánvalóságát, és most jöjjenek a **különbségek**.



Nick kocsit csak furikázásra használ, nincs mentő vagy tűzoltó, mint a GTA-ban, és motorokat se nagyon látni. Kevesebb az autótípus és a fegyver is, így el kell szenvednünk a golf- és baseball ütők hiányát egyaránt, valamint pénzt sem költhetünk, például ház vásárlásra. A GTA mindenképpen egy komplexebb világ, tágabb lehetőségekkel, a True Crime-ban rendőrünk a fix missziókon kívül maximum a véletlenszerűen generált bűnesetek felszámolásával szórakoztathatja a T. játékost. De talán pont emiatt, a TC valahogy *könnyebben emészthető*, és a grafikai motor is nagyon simán kezeli a tájat – na, de erről többet a cikk vége felé olvashattok.

LEGYETEK JÓK, HA TUDTOK...

Emlékeztek bizonyára a GTA csillagos rendszerére, ami bűnözői státuszunkat jelezte. Nick viszont nem bűnöző, ezért egy sokkal érdekesebb jó zsaru-rossz zsaru besorolást kapott! Ennek állapotát a jobb alsó sarokban látható jing-jang jel alatti szám és a mellette levő csík prezentálja, ami piros, ha a státuszunk rossz. Ez abban számít leginkább, hogy a két helyen elágazó sztori-vonalon az egyenes ágat csak „100% jó" állapotunkban teljesíthetjük, egyébként csak az 1. és 2. befejezést érhetjük el! A „virtuális LA" törvényei szerint akkor cselekszünk jól, ha a gyanúsítottat nem öljük meg, hanem megadásra felszólítva vagy megállásra kényszerítve megbilincseljük. Lopakodós részeknél nem a halálos ütést választjuk, véletlenszerűen elkapva az utunkba kerülőket egy kis motozás után illegális fegyvert vagy drogot találunk náluk, illetve jelvény pontjainkat a Dojo-ban költjük el, nem pedig a lőtéren (pontokat mindenfajta elfogáskor kapunk, és 100 egy új jelvényt jelent, amin plusz mozgásokat, illetve kombókat szerezhetünk autóvezetéshez, lőfegyver használathoz és pusztakezes harchoz). A három gyakorló helyszín a fejezetek végén ingyen is meglátogatható bonusz módjára, nem kerül jelvénybe.

A rossz oldal egyszerűbb, mert az üldözött bűnöző vagy egy vétlen járókelő halálával jár együtt a rosszpont. Ez lehet direkt akció vagy baleset, mondjuk autós üldözés közben egy kis tarolás a járdán. Pedig sokkal hatékonyabb úgy feloszlatni egy tömegverekedést, hogy kocsinkkal nagy sebességgel a társaság közé hajtunk, majd a megmaradt menekülőket kényelmesen levadásszuk pár lövéssel. Ha nem fogtuk vissza eléggé sorozatgyilkos hajlamainkat, akkor olyan -85% környékén minket kezdenek el üldözni a rendőrök – szóval mint látszik, itt a gonoszkodás kifejezetten kerülendő, és inkább nehézségi elemként került a játékba, nem pedig életcélként. A történetet előremozdító küldetéseinkben viszont gyakran kell halált is osztanunk, de kis odafigyeléssel nem esik olyan nagyon a státuszunk, persze biztos vagyok benne, hogy sok elvetemült fogja kipróbálni, milyen is a legrosszabb befejezés. Érdekesség, hogy nem kötelező az egyes küldetéseket azonnal, sorrendben teljesíteni, de a teljes végigjátszás érdekében előbb utóbb vissza kell térnünk a kihagyott feladathoz is, hogy az adott fejezet 100%-ra meg legyen oldva. Sőt, ha egy dologba belebuktunk, akkor gyakran alternatív elágazásként (B terv) egy másik szálon jutunk tovább! Például egy elbénázott megfigyelést követően üldözni kezd egy gyors fehér kocsi, ami elől el kell menekülnünk vagy sz*rrá lőnünk – nekem ez utóbbi csak ügyesen fedezékbe bújva sikerült, kihasználva az AI butaságát. De ha elkapnak, akkor egy fürdő zuhanyzójában találjuk magunkat, pár zord fickó társaságában, ellenben ha megszöktünk az üldözőktől, akkor a bejárattól lopakodva jutunk el ugyanide. Ez szerintem jót tesz mind a *szavatosságnak*, mind pedig a *hangulatnak*.

A feladatok viszont picit egyformák, mert vagy autóval kell mennünk valahova (néha időre), vagy pedig harcolnunk kell puszta kézzel és lábbal, illetve fegyveres tűzharcban nyomnunk a ravaszt. Ha az autókázás nem időre megy, akkor generál a program véletlenszerű bűneseteket a közelünkben, ami







pl. lehet rablás, kocsilopás, vagy a már leírt tömegverekedés – amin röhögtem is egy nagyot, mikor egy csapat öregember püfölte egymást a járda közepén, mert a játék a személyeket is véletlenszerűen válogatja ki (bikinis csaj mint kocsi tolvaj :). A célt vagy a bűnözőket könnyű megtalálni, mert a kis alsó, vagy a nagy teljes térképen pontosan be van jelölve a helyük, kis piros kocka formájában. És, hogy mit kezdjünk velük...?

KEZELÉS

A kontroller-kiosztásból az alapdolgok nyilvánvalóak, vagy nagy részüket betanítja a program, esetleg tippek formájában kiírja őket töltés közben. Ha bűnözőt kergetünk, akkor jó zsaruként ráfoghatjuk a fegyvert, figyelmeztető lövésekkel megállíthatjuk (fegyver elrakott állapotában, R2 lenyomása és R1), kirúghatjuk a lábát vagy rávetődhetünk, esetleg bénító, nem halálos lövést adhatunk le a menekülőre, ami a lőtéren másodikként megszerezhető upgrade. Ha az elvetemültet nem érdekli a jelvényünk, és harcba száll a rend őrével, akkor pedig lehetőleg higgadtan verjük dagadtra az arcát, de semmiképp se pisztolyunkkal oldjuk meg a kérdést hullagyártás szinten. És ha végre megadta magát, akkor végső lépésként az R2, majd Körrel bilincseljük meg. Autós üldözés esetén pedig inkább állítsuk meg a kocsit elévágva, vagy lövöldözzünk a kerekeire, míg ki nem száll belőle a jómadár. A békés járókelők molesztálásához és átkutatásához a Kör gomb használatos, lopakodásnál meg a Négyzettel finoman, a Körrel kissé erélyesebben (halál), vagy az R1-el altatólövedékkel meglőve juthatunk át az őrszemeken, X-szel a falhoz lapulva, ha szükséges. Szerintem nem túl bonyolult az irányítás, és jól kezelhető, például az R1 lenyomva tartásával a váll mögé megy a kamera és belassít rövid ideig, hogy így jobban tudjunk célozni manuálisan is. Az autók irányítása viszont kissé érzékenyre sikerült, nagy sebességnél könnyen behintáznak és hamar belemegyünk velük másokba – ami idegesítő, ha kergetünk valakit vagy minket kergetnek, és a rossz időben rossz helyen tartózkodó városlakókat is jól elüthetjük ilyen szlalomozás közben. A fegyveres összetűzések szerencsére könnyen kontrollálhatóak, egyszerre két célpontot is befoghatunk (gyakorlás az őrsön a lőtéren), és fel tudjuk venni az ellenség hátrahagyott puskáit vagy AK-47-eseit a nagyobb összecsapásokban a falra szerelt egészségügyi csomagokkal együtt (Kör).

BÍRÓSÁGI ÍTÉLET

Az esküdtek és Dzson bíró megfellebbezhetetlen döntése szerint a TC *nagyon jó game*, és ezennel mindenkit a kipróbálására kötelez! Ha szeretted a GTA-t, akkor azért, ha meg nem, mert antiszociálisnak és kegyetlennek tartottad, de bejön neked a stílus amúgy, akkor amiatt. Los Angeles-t nagyon szépen dolgozták fel, a házak és a közterületek, ha nem is szuper élethűek, de szerintem jobbak, mint Vice City-ben voltak. Nagyon távolra ellátni, és csak igen ritkán veszünk észre a semmiből előtűnő szürke házkörvonalakat, amik ráadásul kissé elmosott kamera-mélységélességgel rendelkeznek. Külön élveztem a grafikai motor sima képernyőkezelését, az árnyékokat, az ablakokon átsuhanó csillanást, a felzavart galambcsapatokat, és az esti vezetést az aszfalton tükröződő utcai lámpák fényeivel, ahol nem statikus a reflektorkévénk sem, a szembejövők lámpái pedig jól belevillannak a szemünkbe. Az autók törésmodellje is megfelelőnek találtatott, lengedező ajtók, betört, vagy pókhálós ablakok, kilőtt gumikkal a felnin csúszó és szikrázó kerekek, és



persze a látványos égés, ha egy jármű nem bírja tovább a strapát. Sajna a típusválaszték szegényes, akárcsak az embereké – és utalást sem találtam arra nézve, hogy valami miatt kipusztult az emberiség, és ezért 5-6 féle DNS-ből kellett az egészet újraklónozni. Emiatt volt olyan esetem, hogy üldözve a gyanúsítottat csetepatéba keveredtünk egy forgalmasabb helyen, de hiába lőttem a levegőbe, nem adta meg magát, mire én reflexből fizikai erőszakot alkalmazva jól megrugdostam, de még akkor is menekülni akart (a kerítéssel szembe futva egy helyben). És ekkor láttam, hogy a bűnözőt prezentáló piros jel már rég két utcányira van tőlem, mert egy tök ugyanolyan emberre vetettem rá magam a járókelők közül. :)

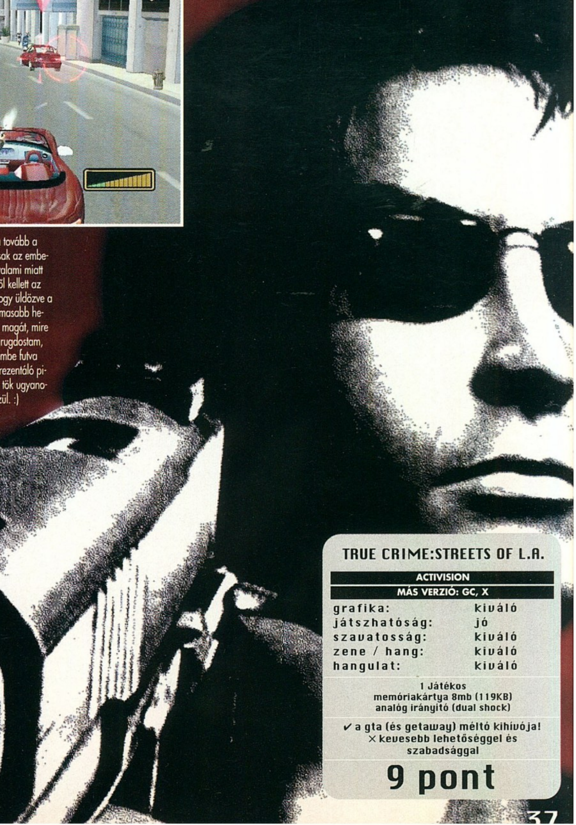
De azért a játék 90%-áról pozitívan tudok megemlékezni, bár a verekedés animációja nem éppen egy Tekken vagy Virtua Fighter. Ellenben a harc helyszínén általában mindent összetörhetünk vagy szétverhetünk, ami néha kissé irreális (a fürdőben a klotyók szétrugdosása), de a hangulaton sokat dob a porfelhő kíséretében széteső bútorzat vagy a szétszakadt csövekből időlegesen spriccelő víz. Az első befejezés elején pedig van egy filmekbe illő tűzharc, aminek során egy bankba kell bejutnunk, a rendőrség már körbezárta a területet kocsikkal, és ezek mögé lehúzódva kell a gépfegyveres támadókkal megküzdenünk, miközben az autókat látványosan amortizálják a lövedékek, ablakok törnek, deformálódnak a karosszériák, majd füstölnek és lángolnak, végül hogy fel is robbanjanak, ezzel serkentve minket az állandó helyváltoztatásra. Egy másik háborús helyszínen pedig szanaszét lövöldözzük egy medence márvány borítású oszlopait, miközben próbálunk fedezéket keresve megküzdeni az orosz maffia jeles képviselőivel. Hogy azért ne legyen minden fenékig tejfel, a missziók előtt elég sokat pepecsel a töltögetéssel a játék, ráadásul ha újrázni akarunk, akkor megismétli ezt a töltési műveletet! Bár ez az eléggé interaktív háttér miatt van – amibe beletartoznak a szétamortizált utcai dolgok is, pl. lámpák, fák, kerítések és útjelző bóják –, nem volt elég hely a memóriában a startállapotot letárolni. És ne legyünk telhetetlenek, mert a város hatalmas! L.A. minden fontosabb útja benne van, a városrészek jellegzetes épületei, autópályái, terei, és hogy pontosan merre is járunk, azt kiírja a játék a képernyő tetejére, amitől egy Angyalok Városa-beli lakos tuti, hogy magához nyúl (mint egy londoni a Getaway közben). A teljes terület természetesen nem



fért bele a gépbe, ezért a játék néha utántölt, amit én kis megakadások formájában érzékeltem. A telhetetlenebbik énem viszont egy kicsivel több mozgást és életet kívánna a terepre, mert pl. a forgalom igencsak gyér, de mivel a játék multiplatform, mindent összevetve egy elég jól optimalizált végeredményt kaptunk, ami, ha nem is röpíti az egekbe a PS2-t, de olyan 80-85% körül biztosan kihasználja.

Ó, és a zenékről még nem is szóltam! Jellegzetes hip-hop vagy ganxta-rap, Snoop Dogg, Ice-T és a Megadeth képviseletével, egyénileg is összeállítható hangsávon. Snoop Dogg egyébként behozható a játékba, ha megtaláljuk az összes kutyacsontot – mint a GTA-k csomagjait. Kíváncsian várjuk, hogy a Rockstar fiúknak mi lesz erre a válasza a következő gaméjukban – mert ha harc, hát legyen harc! Mi ezzel csak jól járunk...

Dzson



MARTIN BELESZÓL!

Dzsoni *jó szokása* szerint totálisan megszédült a játéktól, amit én kivételesen meg is értettem, hiszen a Vice City utáni űrt most végre újra betölti valami. „Megszédülését" 9.5 pontban fejezte ki, de azért én ezt erős túlzásnak érzem, ezért csiszoltam le 9-re. Pozitív dologként értékelem LA közel 250 négyzetkilométeres leképezését és a VC-nél jóval finomabb grafikát. A negatív oldalon mindenképpen meg kell említenem a néha erősen bénázó kameramant, a sok töltögetést és azt, hogy messze nincs olyan szabadságunk, mint a VC-ben. Összességében a TC szerintem valamivel sótlanabb game, mint a VC, én 8.5 körül adnék neki.

TRUE CRIME:STREETS OF L.A.

ACTIVISION
MÁS VERZIÓ: GC, X

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 Játékos
memóriakártya 8mb (119KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ a gta (és getaway) méltó kihívója!
× kevesebb lehetőséggel és szabadsággal

9 pont

ÜDVÖZLÉGY AZ EYE TOY VILÁGÁBAN!

Hogy még csak véletlenül se említhessem jelen cikkemben nagy bőszen siránkozva, hogy még nem játszottam az első lemezzel, a Liquid által a májusi számban elemzett Eye Toy: Play-jel (ha még semmit sem tudsz az Eye Toy-ról, akkor ezen szám tanulmányozása cikkem elolvasása előtt erősen javallott!), Martin cselesen előkészítette számomra a kis kamerát és a játék mindkét lemezét, melyeket magamhoz véve sietve indultam haza szokásos havi tesztanyag-begyűjtő körutamról. ...azaz indultam volna, ha a T. Főszerkesztő Úr nem figyelmeztetett volna idejekorán – de pontban a busz ajtajának becsukódása pillanatában – arra, hogy a lemezeket bizony majomszerű ügyességgel ottfelejtettem a szerkesztőségben. Rohanás vissza, azután lélekszakadva sprint haza, mivel a teszt időzítése jobban nem is sikerülhetett volna: aznap este orbitális méretű buley megrendezésére került sor szerény kis otthonomban, Új-Zélandról frissen hazaérkezett barátaim, Krisz és Balage tiszteletére.

Aznap éjszaka szinte kizárólag csak a Kung-Fu-val toltuk négyes multiplayerben, illetve saját magunk által kreált kettes kooperatív-módban. Jabba barátom artikulátlan vinnyogó röhögése ezen a napon vésődött bele örökre emlékezetembe (és valószínűleg a szomszédokéiba is), szóval meglehetősen jól érzetük magunkat. :) Történt mindez annak ellenére, hogy a viseletes – azaz összevissza karcolt – lemeznek köszönhetően a Wishi Washi betöltésével már nem tudott megbirkózni hőn szeretett masinám, pedig nagyon kíváncsiak voltunk rá. Két nappal később Faterom PC-je nagy nehezen átgyűrte a Play-t egy üres lemezre, így végre már Anyukámat is bevonhattam egy kis virtuális házimunkába: csakúgy, mint a valóságosban, a digitális ablakmosásban is remekelt.

Lássuk a medvét. Vagyis a majmot. Ja, az még a Play-ben volt, itt egy fejhallgatós fazon a központi figura. A bevezető animáció nem más, mint az Options menüben is fellelhető Eye Toy kezelési útmutató, amelynek megtekintése a kedves kis nagyik idétlenkedése révén képes kellő szintre emelni az alaphangulatot. Ha már opciók: zene és effekt hangerő állítás, kamera-fókusz és érzékenység kalibrálás, képernyő pozícionálás és – ami a legérdekesebb – memcardra menthető 10, 20 vagy 60 másodperces videoüzenet-rögzítés közt lehet válogatni.

A főmenü felépítésén keresztül szép szisztematikusan be lehet mutatni a progit, így most ezt a sémát fogom követni. A Photo Album menü a játék során a program által véletlenszerű időközönként rögzített és a memóriakártyára mentett képek, videofelvételek és videoüzenetek megtekintésére szolgál. A Chill Out Room egy pihenőszoba, ahol nem a pontok gyűjtésére, hanem pusztán kikapcsolódásunkra koncentrálhatunk: képi effekteket próbálgathatunk kedvünkre zenei aláfestéssel (Shuffle Play, Single Track) vagy anélkül (No Music), emellett full-lenght videoklipeket is megtekinthetünk (Fatboy Slim, Top Loader, The Cheeky Girls, Misteeq, Five, Las Ketchup, Elvis).

A Solo Groove mód kiválasztása után összesen mintegy húszféle zeneszám közül választhatjuk ki a nekünk legszimpatikusabbat. A játékban igazi hírességek nótái lettek csatasorba állítva, gyanítom a jogdíjak csinos kis összeget tehetnek ki. Csak úgy felsorolásképpen pár ismertebb: Jamiroquai, Fatboy Slim, Elvis vs JXL, Sister Sledge, Madonna, Apollo 440, Earth Wind and Fire.

Esetemben a választás a Jamiroquai Deeper Underground című zseniális számára esett. Miután kiválasztottuk, majd megadtuk a nehézségi fokozatot (dinamikus, könnyű, közepes, nehéz) egy újabb almenüben landolunk.

Fogyni kívánók figyelem!
Örömmel jelenthetem, hogy amennyiben nem szégyellik bevallani és a Calorie Mode-ban megadni valós testsúlyukat, úgy a program automatikusan számolni fogja a játék folyamán elégetett kalóriáik számát! :) Persze akkor sincs gond, ha nem adnak meg adatot, ez esetben javaslom a figyelem középpontjának High Scores táblára való terelését, vagy a tulajdonképpeni játék indítását. A cikk eddigi részében még egy árva szó sem esett róla, hogy pontosan mit is kell csinálni, de azt hiszem nem is fog különösebb magyarázatra szorulni a dolog: szimplán *táncolni kell*! Az indítást követően a kiválasztott nótára úgy kell mozognunk, hogy a kép szélén körbe elhelyezett fejhallgatókat pontban akkor aktiváljuk (azaz érintsük meg), mikor a játéktér közepéről induló emberkefejek illetve más egyéb alakú szimbólumok elérik azokat. A zene általában egy ütemben lüktet, viszont az idő előrehaladtával mind több szimbólum áramlik egyszerre szerteszét, mind nyakatekertebb pózokba kényszerítve a parkett ördögét. Minden elkapott jelecskéért pont jár, túl sokat nem szabad eltévesztenünk, mert az a Game Over felirat megjelenését vonja maga után. Nehézségi fokozattól függően is változó a jeleknek a sebessége és száma, valamint az azok elkapására alkalmas szerkezetünknek, azaz a fejhallgatónak a mérete is (minél nagyobb ugyebár, annál könnyebb vele „dolgozni"). Menet közben a képernyőn a leglátványosabb képi effektek – hullámok, elmosások, pixelesítések, színes fénypászmák – jelennek meg, esetenként borzasztóan nehezítve az átláthatóságot. Néha az eredetitől eltérő feladatok is adódnak, például színes csíkokat kell ritmusra összekötni, vagy a kezeink közül bármi áron kiszökni próbáló köröcskéket kell bónusz pontok megszerzésének reményében megkaparintani. A játék végén értékelést kapunk az elkapott jelek számáról, a beszerzett groove bónusz pontokról, besorolásunkról, elért pontszámunkról és az elégetett kalóriáink számáról. A menet közben készített fotókat is ekkor tekinthetjük meg, illetve menthetjük el.

Az Eye Toy egyedül játszva egy idő után unalmassá válhat, de sebaj, valódi ereje úgyis a többjátékos módokban rejlik. A Battle Groupban a maximum négy játékos felváltva mérheti össze tudását kieséses alapon, a Solo Groove alapú játékmenetet használva. A Battle Sync talán a legeslegnagyobb móka, mert itt egyszerre párhuzamosan két játékosnak kell pontot gyűjtenie, méghozzá *egyszerre* (a játékosok által aktiválandó pontok különböző színnel vannak megkülönböztetve)!

Jó kis cucc az Eye Toy: Groove, és bár a Tournament mód megannyi kis minijátéka ellenére sem annyira változatos, mint idősebb testvére a Play, de akinek már van kamerája, annak feltétlen javallott a beszerzése. A játék egyedülállóknak továbbra sem ajánlott.

[Dae]
suffocation@freemail.hu











MARTIN BELESZÓL!

Jó dolognak tartom az EyeToy-t; játéknak, de nem feltétlenül *konzoljátéknak*. Inkább társasjátéknak. Testmozgásnak. Ne ettől várd a megváltást. Ettől nem fog visszatérni a hited. Ettől az új Tomb Raider még ugyanolyan hibás, ettől a 3 pontos tucatprogramok még nem lesznek érdekesebbek...

EYE TOY: GROOVE

SCEE / LONDON STUDIO
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1-4 Játékos
memóriakártya 8mb (120KB)
analóg irányító (dual shock)

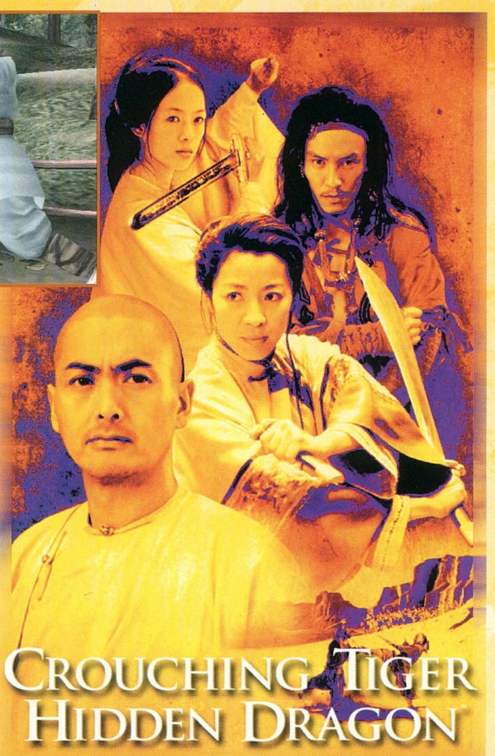
✔ közösen hatalmas móka, vérbeli party-game
✕ egyedül játszva hamar unalomba fullad

8 pont



JOBB IS, HA LAPÍT ÉS ELREJTŐZIK





Már vagy két éve, hogy először megnéztem a *Tigris és Sárkányt* (Crouching Tiger, Hidden Dragon, eredeti kínai-mandarin címe: Wo hu cang long), de még tisztán emlékszem a film okozta pozitív csalódásomra. Tudatlanságomban nem számítottam másra, mint egy Mátrix-effekteket továbbfejlesztő szimpla popcorn mozira. Holott a rendező, Ang Lee, zseniális módon, különleges művészi igénnyel ötvözte a mese-, kaland- és akciófilmek legkedveltebb jellemzőit egy fantasztikus-romantikus távol-keleti történetben. Tíz Oscar-jelölésből négy kategóriában nyert is a mű, szóval, aki még nem látta, ajánlom, pótolja hamar. És ha tetszett, nézze meg a mester legújabb alkotását is, a *Hulk* drámai hangvételű, képregényszerű feldolgozását.

Ang Lee kifinomult profizmusából a CTHD játék sajnos *semmit nem örökölt*. A Ubi Soft multiplatform terméke ugyanis csak egy unalmas beat' em-up, folyamatos hentelés, vér nélküli vérontás, helyenként ugrálós részekkel megszakítva. A játékmenet marha bonyolult: belépsz egy arénába, rád támad néhány ellenség, levágod őket, de jön még kétszer annyi, levágod őket is. Elfogytak, hurrá! Beléphetsz a kapun, és ott kezdődik az egész elölről. Az ugrálós részek némi liánozásban, háztetőn szaladgálásban, meg például a film közismert bambuszos jelenetének megszégyenítésében merülnek ki. Mondanom sem kell, az óriásleveleken és bambusz rudakon játszódó részt egy frusztráló ugrálós szekció formájában dolgozták föl, amit ráadásul Jennel és Li Mu Bai-jal külön-külön is teljesíteni kell. A három főszereplőhöz igazodva a játék is három részre tagolódik. Először Jen (a lány), aztán Yu Shu Lien (a női harcos), majd Li Mu Bai (a zen harcos) szerepében asszisztálhatunk a misztikus kard ellopásának történetéhez. Mindhárom szereplő sztorija a film alapján öt-öt fejezetre bomlik. Amint végigvittük egyik karakterrel, kezdhetjük elölről a következővel. Útjaik sajnos nemcsak keresztezik, de alaposan fedik is egymást. A helyszínek ismétlődnek, a ránk támadó ellenfelek meg szinte mind ugyanúgy néznek ki, csupán a náluk lévő fegyver típusában különböznek. Számottevően eltérő harcmodorral csak a négy főellenség próbálkozik. Nem segít a helyzeten a grafika sem, mert legszebb pillanataiban is legfeljebb átlagos eredményt produkál. Az animációk megnyerők, de gyakori ismétlődésük miatt hamar megunhatók. A harcok helyszínei többségükben a filmből lettek átemelve, nélkülözve azonban minden fantáziát: utca, utca, utca, egy kis erdő meg kastély, de mind csak élettelen díszlet, kerítés egy verekedésre szánt arénához. Kamerakezelésével szabályos harakirit követ el a játék. A nézet jobb karral állítható, de mindenhogy kiborító. Közeli állásban teljes a káosz, nem látni rendesen a figurák helyzetét, és lehetetlen kézben tartani az irányítást. Felülnézetből már sokkal játszhatóbb a helyzet, cserébe a diablós perspektívával kell megbékélni.







Efféle alacsony kategóriás beat' em-up anyagoknál már annak is örülhetünk, ha a fejlesztők elfogadható harcrendszert pakolnak a tízensokezer-forintos szoftver kódjába. A CTHD mentségére legyen mondva, irányítása nem rossz, sőt, próbál valami újat felmutatni. A gombkiosztás elsőre talán furcsa, de hamar rá lehet érezni, mert ötletes, és egyszerű, mint a fagolyó. Puszta kézzel és fegyverrel lehet kaszabolni az ellent. A kontrolleren X és Kör a fegyver nélküli hadakozást, Négyzet és Háromszög a nálunk lévő fegyver használatát teszi lehetővé. Mindkét esetben előbbi a *gyors*, utóbbi az *erős* mozdulat gombja. Fegyvert elővenni, illetve elrakni mindig valamelyik ellentétes gombbal lehet, méghozzá villámgyorsan. (Méltatlan példa, de az Ikaruga váltogatható galambja jutott erről eszembe.) Az irányítás tehát szellemes, nem a hagyományos ütés-rúgás felosztást használja, hanem a szituációnak és a beadott billentyűkombinációnak megfelelően önállóan választja ki a mozdulatot. Voltaképpen egyszerű gombpüfölős megoldás ez, amiben az lesz a király, akinek gyorsan jár az ujja, az lesz a császár, aki az ellenség mozdulataihoz és pozíciójához hangolja támadásait, és az lesz félisten, aki mind emellé a kombókat is rendesen betanulja. Kombózni fegyverrel és anélkül is lehet. Legegyszerűbb a gyors-gyors-gyors és gyors-gyors-erős gombok egymásutánját alkalmazni, de persze vannak bonyolultabb kombinációk is. A speciális támadások másik fajtáját az L2-vel lehet előcsalni, minek hatására harcosunk megragadja ellenfelét, nekünk meg a rendelkezésünkre álló kevés idő alatt lehetőségünk van bepötyögni a megfelelő billentyűkódok valamelyikét. Ha sikerül, hősünk látványos támadást produkál, ha nem, ellenfelünk kibújik a szorításból. A speciális támadásokról bővebb felvilágosítást a menüben lehet találni.

Noha a CTHD egy elég minimál kiszerelésű mészárolós game, a relatíve komplex támadások mellett egész jól kidolgozott védekezési rendszert is találunk. Kétféle blokkolás van: sima és kombó, mindkettő az L1-el aktiválható. A különbség annyi, hogy a kombóvédés nem csak egy ütéstől, hanem az ellenfél komplett támadássorozatától véd meg. Elég hozzá megnyomni az L1-et, mikor a bal felső sarokban villog a „Block icon", s szereplőnk egy automatikus mozdulatsorozattal hárítja el a rá mért sorozatos csapásokat. Legfőbb pozitívum a játékban, hogy a csatajelenetek valóban a filmhez méltóan lettek megkoreografálva. Kifejezetten élvezetes nézni (a tízperces unalomhatáron belül) a különböző harcművészeti formákat idéző, szépen kivitelezett mozdulatokat. Van itt minden, ütés, vágás, kézenállásból forgó rúgás, na és persze falon futás (R2), ami várható volt, hogy nem marad ki az adaptációból. Mint ahogy a repkedés és háztetőkön szökdelés sem (R1).

A fegyvereket három típusban – kard, lándzsa, fejsze – lelhetjük fel, összesen tizenöt fajta példányt. A repertoár változatosnak mondható, szerezhető többek között kard, alabárd, pallos és szablya, valamint egyszerűbb eszközök, mint bot és lándzsa. Épp csak baseballütőt nem kapunk. Minden fegyvert másképp, más ütemben kell használni, ami persze természetes, csak a CTHD esetében említésre méltó érdem. Az ellenség által elejtett fegyvereket L3-al vehetjük magunkhoz. Ugyanez a gomb használható ajtók nyitásához és a kevéske dialógus kezdeményezéséhez is. A filmhez hasonlóan itt is kínaiul beszélnek (angolul feliratozzák), de a szinkronhangok meglehetősen amatőrök, képtelenek bármiféle érzelem kifejezésére. A harc közbeni zajoknak a valósághoz sok közük nincs, a pofonok gépiesen puffannak, a pengék szintetikusan csattannak. A filmből átemelt zenei betétek szimpatikusak, de önmagukban még kevesek a jó hangulathoz. A komplett sztori teljesítését követően (ami gyakorlatilag háromszor ugyanaz a játék) megnyílik a Special Mode, s benne egy rejtett küldetés Lo szerepében. Ugyanitt elérhetővé válik az összes átvezető, részletek a filmből, „így készült" videó, néhány mini-game és concept art. Ennyit kétségtelenül megérdemel, aki képes idáig elverekedni magát. A kérdés már csak az, vajon a játék megérdemli-e a ráfordított energiát?

Stil.

MARTIN BELESZÓL!

Nem voltam elájulva tőle. Akkor már inkább a Batman Sin Tzu – vagy mittudomén. Annyi király game jött ki ebben a hónapban, szerintem a film rajongóin kívül nem sokan fognak beruházni rá.

CROUCHING TIGER, HIDDEN DRAGON

UBI SOFT / GENKI

MÁS VERZIÓ: GBA, X

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	elmegy
hangulat:	elmegy

1 Játékos
memóriakártya 8mb (280KB)
analóg irányító (dual shock)

✓ látványosan megkoreografált harcok
× unalmas, ismétlődik, súlyos kameraproblémák

5 pont





TONY HAWK'S UNDERGROUND

FÖLDALATTI MOZGALOM



Annak ellenére, hogy a PS1-es Tony Hawk játékokkal nagyon sokat játszottam – egyedül és a haverok ellen is – mindezidáig a PS2-es folytatások valahogy mindig kimaradtak az életemből; vagy idő hiányában, vagy azért, mert akadt más játék, amivel lekötöttem magamat (és bevallom azért is, mert már nagyon untam, hogy mindegyik részben ugyanazokat a dolgokat sütik el). Bár a kollegák ismertetőit mindig elolvastam, elég szkeptikusan álltam neki az ötödik helyett nemes egyszerűséggel csak Undergroundként elkeresztelt résznek. Sőt, az az igazság, hogy ha megint csak a szokásos „trükközgessünk egy pályán, szerezzünk pontokat, gyűjtögessünk betűket" felépítésű játékmenettel találkoztam volna a programban, hát bizony nem lettem volna rest rendesen le is szólni a cuccot! A THU azonban nem csak, hogy kellemes meglepetést okozott, de teljesen meg is újult!

MINDEN AMERIKAI FIÚ ÁLMA...

...hogy egyszer világhírű deszkás váljon belőle – állítólag...

Nos, ebben a játékban mindezt megtehetjük, bár ez csak akkor derül ki, amikor elindítjuk a Story módot, és láss csodát, végre nem a megszokott „válassz egy deszkát meg egy versenyzőt, és állj neki félcsövezni" metódussal találja magát szembe a gyanakvó tesztelő, hanem egy teljesen kezdő egy kis pisis gyerek bőrében, akinek egyetlen álma van: kitörni a gettóból a deszkája segítségével. Hogy az egyszeri játékos minél jobban bele tudja magát élni, az imént említett lúzert teljesen a saját képünkre formálhatjuk, magyarul kezdéskor sokféle paraméterét megváltoztathatjuk az ifjú titánnak, sőt, menjünk tovább: ha kis hazánkban valahogy sikerülne ráerőltetni az ADSL-t a PS2-nkre, még a világhálóról is leszippanthatnánk kiegészítő elemeket a fizimiskánkhoz, illetve magához a játékhoz is!

A figura elkészítése után akár bele is vethetjük magunkat a mélyvízbe, de inkább járjuk körbe az első pályát és csodálkozzunk rá, hogy milyen hangulatos és szép is a környezet, annak ellenére, hogy New Jersey egyik lepusztult külvárosában élünk, és ez bizony elég önmagában lehangoló látvány ;) Egy pályáról mondjuk még nem vonnék le elhamarkodott következtetést, de mivel a teszt írásakor már a hetedik helyszínen járok, elmondhatom, hogy a THU grafikája *sokkal szebb*, mint az elődjeié, és a hasonszőrű extrém sportjátékoké (pl.: az SSX3 ehhez képest okádék :)

Kifejezetten nagy városrészek lettek kialakítva, némi deszkás túlzással, ami abban merül ki, hogy lényegesebben több ugrató, korlát, és a deszkázásra alkalmas tereptárgy díszíti az utcákat, mint az egy valódi városban, de asszem' ennyi még megengedhető :) A részletességre nem lehet panasz: minden kis bokor, korlát, szemeteskuka a helyén, van gyalogos- és járműforgalom, igaz az autók grafikája hagy némi kívánnivalót maga után, viszont újdonság (legalábbis nekem), hogy sok esetben nem csak húzathatjuk magunkat, vagy átcsúszhatunk a tetejükön, hanem be is szállhatunk az verdákba és egy-egy küldetés erejéig vezethetjük is azokat. Az összkép tehát nagyon meggyőző, és a különféle helyszínek akkor is felismerhetőek lennének, ha épp nem tudnánk, hogy most Manhattanben, vagy Hawaii-on vagyunk.

A játék, hasonlóan mondjuk a GTA-hoz, vagy a Driverhez, végre nem csak trükközgetésből áll, hanem küldetésalapú sztoriból építkezik: mint például a lopott szajrét visszaszerezni a drogdílerektől, vagy épp szponzort találni magunknak, de ahogy egymás után következnek a helyszínek, úgy bővülnek a feladataink is. Ezeket mindig azoktól az emberektől kaphatjuk meg, akiknek piros csillag forog a feje felett. Ezek a feladatok nagyon változatosak lehetnek, egyszer egy partihajó utazóközönségét kell szórakoztatnunk, máskor pedig egy magánhekusnak kell bizonyítékokat szereznünk az ügyfele férjének hűtlenségéről. Azért megmaradt a tipikus trükközgetős feladatcsoport is, csak szerencsére új köntösbe bújtatva: ilyen például, amikor rögtön kezdésnél Chad Muska megérkezik a külvárosba, és amíg körbeautókázik, gyorsan el kell kápráztatnunk a tudásunkkal, vagy mint amikor a New York-i séftől old schcool elemeket tanulhatunk. Aztán később el kell köteleznünk magunkat egy csapat mellett is, és jöhetnek a valódi deszkás versenyek, és párbajok is. Ne felejtsük el, hogy le is szállhatunk a deszkáról, és gyalog is közlekedhetünk, sőt, lehet ugrálni, megkapaszkodni, vagy épp létrákon felmászni, ami sok küldetés teljesítésekor nélkülözhetetlen lesz (ja, és ha épp lógunk egy peremen vagy egy villanydróton, haladni is tudunk oldalirányba).

Egyébként az irányítás maradt a szokásos, és ez mind a sima haladásra, mind pedig a levegőben bemutatott trükkökre is igaz. A figuránk mozgása kellően élethű, ugyanakkor nagyon látványos is – ha lenne a programban normális anti aliasing és egy kicsit lekerekítettebbek lennének a palik, nem is kötözködnék itt semmivel. A játék fejezeteke van osztva, minden fejezetben hat-hét küldetés található, amikből nem mindegyik létfontosságú a továbblépéshez, ezekért a későbbiekben bármikor visszatérhetünk, és ha azt mondom, összesen huszonkilenc fejezet van, asszem' a szavatossággal sem lesz gondunk!



A THU egy nagyon jól sikerült játék, nagyon közelít a tökéleteshez, és igencsak meglátszik rajta a belé feccölt munka. Összességében elmondható, hogy az új Neversoft lógótól, a király bevezetőn, a rengeteg opcionális lehetőségen (játékmódok, park és figura szerkesztés, online játék, kiegészítés letöltések) a deszkás bolton, a trükk készítésen, a hihetetlenül eltalált zenei aláfestésen át, egészen a stáblistáig minden nagyon vérprofi és nagyon a helyén van! A hangulat pedig kategóriájában mindent ver, nem is érdemes elnyomni az átvezető jeleneteket (a figurák mindegyike beszél!), mivel egy csomó poénról lemaradhatsz. Közülük is külön kiemelnék egyet: a rendőrfigurát, aki az egyik pálya elején beletapos minket a földbe, turházik, fröcsög a nyál a szájából, és később olyan lealacsonyító dolgokra kényszerít minket, mint, hogy fánkot hozzunk neki (igaz, aztán beleparkolhatunk a közeli folyóba a verdájával :) Szóval a figurát később a sztripbár mögött találjuk, ahol (és ez nem kamu), ki tudja milyen célból, egy kecske hátsóját mustrálgatja!

Csipi M Lee
csipimlee@576.hu



MARTIN BELESZÓL!

Egy percet sem nyomtam vele, mégis mindent tudok róla – Józsi kollégám (a TH játékok magyar nagymestere!) majd' 2 órás bemutatót tartott nekem a játékból. Mit mondjak, komoly volt! Iszonyat trükkkombókat láttam, gyönyörű ugrásokat, láncba fűzött, hosszú csúsztatásokat. Háztetőkön futott, párkányokon ugrált, freestyle bemutatót tartott, kocsikba kapaszkodva száguldozott. Esküszöm, élvezet volt nézni. Maximálisan jogos a kilencfél!

TONY HAWK'S UNDERGROUND

ACTIVISION / NEVERSOFT

MÁS VERZIÓ: GBA, GC, X

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1–2 Játékos
memóriakártya 8mb (105KB), online
analóg irányító (dual shock)

✔ sok élvezetes deszkás küldetés, sztori mód
✕ néha elég nehéz tud lenni

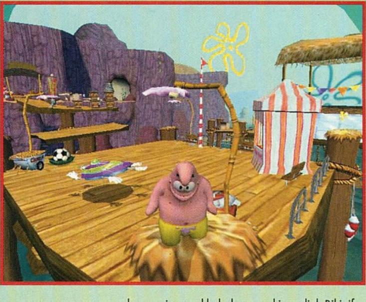
9.5 pont



Elképesztő, mennyire tébolyodott történetekkel képesek tömni manapság a gyerekek fejét! Mondjuk szerintem nem is baj. Itt van például a Nickelodeon rajzfilmcsatornáról Spongebob Squarepants, a sárga, lyukacsos, négyszögletes szivacs. Becses magyar nevén – merthogy a hazai lurkók így ismerhették meg – Spongyabob Kockanadrág. Nyájas, barátságos kis lény, két megrögzött szenvedéllyel: tisztaság (ami természetéből fakad) és húslapát (ez szerzett tulajdonság). Mivel mindkettőhöz fétisszerűen ragaszkodik, a játékban tiszta alsógatyák és aranyból készült húslapátok gyűjtögetése lesz a feladat. De ne szaladjunk ennyire előre. Spongyabob, mint minden rendes spongilla (szivacs), víz alatt él, méghozzá egész jó helyen, Bikinifenék (Bikini Bottom) belvárosának közepén. Házikója egy takaros fél ananász, innen indul minden reggel kötelességtudóan munkahelyére, a Rozsdás Rákolló étterembe, ahol szakácsként dolgozik. A kifőzde többnyire pang az ürességtől, kivéve mikor languszták ezrei adják le egyszerre rendelésüket. Spongyabob ilyenkor futószalagon gyártja a finom ikraburgereket. Közvetlen kollégája Tintás Tunyacsáp, kettőjük kapcsolata tipikus munkahelyi viszony. Spongyabob imádja Tunyacsápot, mindig kedves hozzá, szeretne a legjobb barátja lenni. Tunyacsáp meg rühelli Spongyabobot, és állandóan szemétkedik vele. Persze a naiv szivacs ebből semmit nem vesz észre. Kedvenc jelenetem, mikor az étteremvezető Rák-úr közli, hogy ma a jó barátság napja van, úgyhogy készítsen mindenki ajándékot a másiknak. Spongyabob persze már el is készült, átad Tunyacsápnak egy pulóvert. De a polip nagyon elégedetlenkedik, mert a pulcsi szúrós. Meg is kérdezi, miből készült. „Hát szemöldökből!" – feleli a szivacs, majd elkezd zokogni, és könnyeiből alkot egy puhább, átlátszó, folyékony pulcsit. Szóval *teljes agymenés* a rajzfilm!

S hogy milyen a játék? Hát, az bizony oda-vissza platform anyag. Ugrálunk, gyűjtögetünk, ellenséget csapdosunk stb. Végül is nem rossz, rá lehet kattanni ha épp nincs más. De játékforradalomról szó sincs. Semmi újat nem ad a műfajhoz, és úgy tűnik, még a tavalyi első részhez sem sokat (SpongeBob SquarePants: Revenge of the Flying Dutchman). A játék legfőbb erénye a kifogástalan Spongyabob körítés. Jól példázza, hogy lehet egy középszerű, de az átlagosnál is debilebb rajzfilmből egy szintén szokványos, ám egyéni hangvételű platform játékot készíteni. Mondok egy példát: minden platformerben fellelhető egy „snowboard" rész, mikor a játék főhőse csúszik valami lejtőn, s közben ezt-azt felvesz meg átugrál. Láttuk már százszor. Spongyabobnál is van ilyen, mégsem unjuk rajta halálra magunkat, mert egyéni színezetet kap a dolog attól, hogy szivacsunk a nyelvén állva csúszik. Szimpatikusan szokatlan még az is, hogy amikor nagyon ki- vagy leesünk a képről, oldalról benyúlik egy igazi kéz, és visszarak a pályára. Apróságok ezek, de pont az ilyesmiktől lesz jó egy játék hangulata. Adaptációról lévén szó, találkozunk a rajzfilm összes ismertebb figurájával. Ráadásul Spongyabob egyetlen igazi barátja, Patrik, a lusta, rózsaszín tengericsillag játszható karakter. Szerencsére itt is ugyanakkora tuskó, mint filmen. Lehet még irányítani egy szkafanderes hörcsögöt is, nevét már elfelejtettem, mindenesetre tud lasszózni (Figyeltek? Űrruhás cowboy rágcsáló!), és ha forgunk vele, az adott irányba kiteszi a karját. Hogy ez miért lényeges? Semmiért. Csak viccesen néz ki.





A játék sztorija lényegében annyi, hogy a gonosz Plankton rosszindulatú robotokat szabadít Bikinifenék lakosságára. Mondjuk nem egészen így tervezte az akciót, meg annyira nem is gonosz, csak egy malőr folytán elvesztette az uralmat kreatúrái fölött, ám a végeredmény tekintetében mindez mellékes. Ránk vár a feladat, hogy szivacsunkkal alaposan kipucoljuk Bikinifeneket! Följebb már említettem, hogy a sikeres tisztogatáshoz rengeteg szögletes alsógatyára és arany húslapátokra lesz szükség. A tiszta naci jelenti az életet. Minden sérülésnél egy elvész, útközben viszont lehet találni újakat. Egyszerre maximum három lehet nálunk. A húslapátok (spatulák) a továbbjutáshoz elengedhetetlenek. Többnyire a szintek végén kapunk belőlük egy újat. A pályák között Bikinifenék belvárosa jelenti az origót, a legtöbb helyet innen érhetjük el taxi segítségével. Persze a taxisok tesznek rá, hogy válsághelyzet van, és csak megadott számú spatula birtokában visznek el. Léteznek drágább és olcsóbb helyek, de előbb utóbb mind a tizenöt (további alegységekre bontott) pályára eljutunk.

A játékmenetre nem lehet panasz, fokozatosan nehezedik, és tartalmazza a platformjátékok összes bevált sablonját. Spongyabob ugrik (ha kétszer nyomjuk duplán), fölfelé fejel, lefelé fenekel. Ha lassan mozog, viccesen tipeg, ha nem nyúlunk hozzá, unatkozik. Mindhárom karakter képes egyedi dolgokra; Patrik tud dobni és cipelni, a hörcsög meg lasszója segítségével repülni. Spongyabob szappanbuborék-fújóval, Patrik a hasával üti szét a dolgokat. A három karaktert menet közben is lehet váltogatni, de csak a taxi-állomásokon. Vannak a játékban régről ismert látványelemek, mint pl. a felülnézetű dobbantók, amikkel óriásikat lehet ugrani (kötelező anyag: Klonoa 2). De vannak ennél – számomra legalábbis – eredetibb, jópofa ötletek is, mint a bungee jumping, ahol egy gumin lógva és azt nyújtva kell a szivaccsal a mélyből összeszedni apró kis virágokat. Ja igen, merthogy gatyákon és spatulákon kívül gyűjteni kell virágokat és zoknikat is.



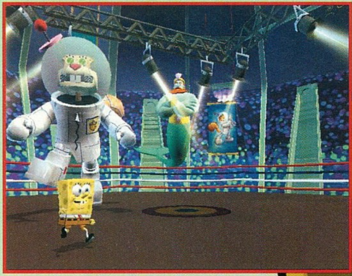
A játék külalakja nem kimagasló, de teljesen megfelelő. Szépsége abban rejlik, hogy részletekbe menően a rajzfilmre épül. Még a buborékos töltőképernyőt is onnan vették át. A grafika, ahogy az manapság szokás, tetőtől talpig 3D, a terepek megfelelően nagyok, a textúrák a kívánatosnál egy fokkal silányabbak. A színek feltűnően rikítóak, szinte már fluoreszkálnak, az égbolt hupikék és tarka-barka virágszirmok díszítik. A játék zenéje már pár perc után idegtépő, ellenben az angolul elhadart (és feliratozott) dialógusok poénosak. Összességében tehát elég masszív rajzfilmadaptáció a SS:BfBB :)

TÖRÖLJÜK KI A TENGER FENEKÉT!



és platformjátéknak sem utolsó. Persze nem egy Jak II, ez igaz, viszont van benne vigyorgó sárga szivacs, dagadt tengeri csillag, és azt is megtanulja belőle minden kisgyerek, hogy piszkos alsót hordani nagyon nem menő dolog.

Stil.





MARTIN BELESZÓL!

Gőzöm sem vót', hogy ki ez a Spongyabob, átkapcsoltam hát a Nickeodeonra... Áááááá, nagyon meleg! Bob tök teljesen idióta, gyengeelméjű. Úgy beszél és viselkedik, hogy egyszerűen képtelen voltam továbbkapcsolni, szépen rajta maradtam a rajzfilmen, pedig a Fashion TV-n kezdődött a Victoria's Secret 2003-as fehérnemű bemutatója... :) Egy részt mindenképpen nézz meg – aztán jöhet a játék!

SPONGEBOB SQUAREPANTS: BATTLE FOR BIKINI BOTTOM

THQ / HEAVY IRON

MÁS VERZIÓ: GC, X, GBA

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1 játékos
memóriakártya 8mb (144KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ megőrizte a rajzfilm stílusát
✕ szokványos platformjáték

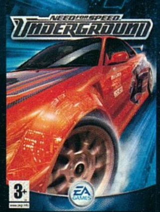
7 pont

www.nfs-underground.co.uk



Vár a sötét oldal. Száguldj a 20 éjszakai fenevad – Nissan, VW, Toyota, Mitsubishi és más villámgyors ragadozó – valamelyikében. Az éjszaka versenyei kemény léért mennek, amit rögtön tuningba ölhetsz. Döntsd le géped műszaki korlátait. Élvezd a nyers erőt. A nézők megmerevedett tekintetét. Válogass a turbók, felfüggesztések, karosszéria elemek és persze nitrós megoldások között. Lépj be a Need for Speed Underground világába – és ma tuti nem alszol...





PC CD-ROM PlayStation.2 XBOX GAMECUBE GAME BOY ADVANCE

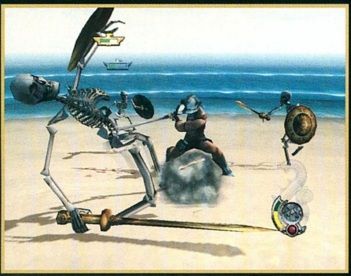
Challenge Everything

GLADIATOR
SWORD OF VENGEANCE

A gladiátorok a történelem viharai és viszontagságai közepette, valamennyi korban igen népszerűek voltak, hisz megszámlálhatatlan költőt, regényírót, zenészt, filmrendezőt megihlettek. A marcona harcosok egyfajta jelképpé váltak, megtestesítve a rabságba és ott gyilkolásra kényszerített, szabadságáért, életben maradásáért bármire képest embert.

De hogyan is alakult ki az a mai szemmel nézve barbár szokás, hogy emberek hatalmas amfiteátrumokban öljék egymást, pusztán a közönség szórakoztatására? Nos, ez kb. 2300 évvel ezelőtt kezdődött, Etruriában (az ókori Itália egy része). Ebben a tartományban egy különös vallási szertartásnak kezdtek hódolni a lakók. Az elhunytak temetésekor ugyanis a legerősebb rabszolgák kezébe gladiust azaz kardot adtak (innen származik a gladiátor szó!), hogy vívjanak meg egymással, a halott tiszteletére. A emberek úgy hitték, hogy így a halott lelke békében szállhat alá az alvilágba, és ott Charon sem utasítja vissza, Cerberus sem köt belé, így lényegében könnyedén eljut az elysiumi mezőkre, mely a rómaiaknál tulajdonképpen egyet jelentett a Mennyországgal. Lényegét tekintve tehát az első gladiátorjátékok tartalma több volt, mint

MULTI SERVI, MULTI FUGITIVI



holmi ókori „reality show”, ám az idők során a játékok szerepe megváltozott. Hogy miért? A válasz egyszerű: „Panem et circenses!” – azaz „Kenyeret és cirkuszi játékokat!”. Ez volt a „szlogen” akkoriban (bár még most is aktuális...), így tehát a válasz is könnyen kikövetkeztethető. Hisz a kenyeret a rómaiak megkapták, bár ehelyett olykor gabonát osztottak nekik, sőt néha még némi olajat és bort is kaptak. Azonban a szórakozásra is gondolni kellett, és mivel egyesek hamar felismerték, hogy a gladiátorjátékok látványa transzba hozza az embereket, így szépen a játékok átalakult abba formába, ahogy az ma is él a köztudatban. Kezdetben csak emberek harcoltak egymás ellen (az idő haladtával egyre többen és többen), később már vadállatokat is beeresztettek az amfiteátrumokba (ezért pusztult ki Kis-Ázsiából az oroszlán!). Sőt, tudunk arról is, hogy némely nagyobb amfiteátrumot akár vízzel is fel lehetett tölteni, így tengeri csatákat is rendezhettek!

De hagyjuk az érdekességeket és térjünk a tárgyra. Az, hogy a művész- és filmvilágot megihlette a gladiátorokat körüllengő romantikus érzület nem meglepő, és méltán bizonyítja a *Gladiátor* című film elkészülte és annak sikere. Azonban a játékvilágban mostanság nem voltunk elkényeztetve a témát feldolgozó anyagokkal. Most azonban mindjárt két új stuff is érkezett, mely közül a **Gladiator: Sword of Vegeance** az én kezemben landolt.

A BOSSZÚÁLLÓ GLADIÁTOR

Két dolgot azonban már az elején nem árt letisztázni a játékkal kapcsolatban, még mielőtt félreértésekre adnék okot. Először is az anyagnak semmi köze nincs a filmhez, így aki az ott látottakat akarná átélni, ki kell, hogy ábrándítsam; meglepő egyébként, hogy a filmből nem készült játék, bár elnézve a mai „filmfeldolgozásos” stuffokat, lehet, hogy nem is kár... A második dolog, hogy a játéknak semmiféle történelmi gyökere nincsen, leszámítva fentiekben vázoltakat. A sztorit mitológiai oldalról közelítették meg az alkotók, bár azért senki se számítson hésziodoszi magasságokra.

Történetünk kezdetén a Római Birodalom válságba kerül, teljes a káosz. Az ok a Császár személye, akinél korruptabb és gonoszabb ember még soha nem töltötte be a cézárok trónját. A Császár nemcsak hatalomvágyó és gonosz, de rendkívül hiú is, hisz dicsőségét veszélyeztetve érzi, méghozzá egy gladiátor által. Bár nem akármilyen gladiátorról van szó az tény, hisz ez a harcos eddig még az összes tornát megnyerte, amelyen elindult. Ezáltal népszerűsége még a Császárét is meghaladta, így az uralkodó úgy dönt, végez vele.

Erre a sajnálatos eseményre aztán sor is kerül, méghozzá egy viadal keretében. Gladiátorunk az elysiumi mezőkre kerül, ahol már azt gondolná, hogy végre nyugalomra lel, de többet kap ennél. Lehetőséget, méghozzá a bosszúállásra! Az alvilágban ugyanis nem más várja hősünket, mint Janus, a kétarcú isten – ő egyébként a rómaiaknál az ősi világosság és a kezdet istene volt (ezért származik a nevéből a január szavunk). Janus elmondja, hogy a Császár alvilági erőkkel szövetkezett, hatalma ezért oly nagy, s bizony ez már az istenek szemét is csípi. Így hát gladiátorunk lehetőséget kap, hogy leszámoljon vele, persze előtte még hosszú utat kell bejárnia. Ha sikerül Elysium várja, ha nem, az alvilág legsötétebb bugyra.

Érdekesség, hogy a játék a töltőképernyőkön érdekes információkkal szolgál a római mitológiából és történelemből. Csak az a kár, hogy állít egy-két sületlenséget is, például Traianus (i.u. 98-117) császárról, aki az első, nem itáliai császár volt a birodalom élén. Ez igaz is, csakhogy a játék azt is hozzá teszi, hogy Traianus Spanyolországból származott! Na ezt szépen megmosolyogtam, hisz ilyen ország az ókorban nem létezett. Talán inkább Hispániára gondoltak a készítők...?

ÚT A CSÁSZÁRIG



A programozók azt hiszem jól választottak, ami a játék stílusát illeti. A régi „haladós-verekedős” (ez persze nem szó szerint igaz, mert hősünk fegyvert használ) stílus elevenedik fel megint, melyre ha mai példát kellene mondani, akkor a Gyűrűk Ura eddig elkészült – ám szerintem meglehetősen gyenge – két része szolgáltathat példát. Gladiátorunkkal tehát oldalra scrollozó, ám 3D-s hatású pályákon kell minden utunkba kerülő ellenfelet lekaszabolni. Örömteli hír – bár ennek inkább csak a gyenge kínálat az oka –, de meg kell mondjam a GSV egész tűrhetőre sikerült – gyengébbre számítottam!

Térjünk is vissza a játékmenetre, hogy jobban le tudjam nektek festeni, hogyan is mennek a dolgok. A játék központja természetesen Elysium, innen nyílnak a pályák.

Nem lehet azonban összevissza bejárni a helyszíneket, követni kell a játék által mutatott sorrendet. Maguk a helyszínek szintén hordoznak némi mitologikus hatást, mindegyik pálya elején Janustól kapunk felvilágosítást róluk. (Egyébként meglehetősen lineáris mindegyik.) Az első helyszín még igen egyszerű, itt ugyanis még gladiátorként szórakoztatjuk a közönséget, míg a Császár megölet bennünket. Egy hatalmas amfiteátrumban járkálhatunk, igazán látványos, bár ez még csak „könnyed gyakoroltatása” a kezelésnek. A második helyszín valamennyivel izgalmasabb, ide már Elysiumból juthatunk. Egy tengerparti helyet képzelj el, melyet sűrűn tarkítanak barlangok. A harc mellett két fontos dolog is bejön a képbe ezen a helyszínen. Először is itt már fejlesztheted harcosodat! Találsz a pályán mindenféle emelvényeket, olykor szobrokat, melyekhez ha közel mész és megvizsgálod őket (Kör), akkor különböző feladatokat kell megoldani. Nem kell nehéz dolgokra gondolni, általában időre kell leverni meghatározott számú ellenfelet, esetleg hordókat kell széttörni, stb. Ha sikerül megcsinálnod őket, különböző bonuszokat kapsz. Pld. növelheted az energiádat, a sebzésedet, a speciális erődet, védelmedet. Érdemes ezeket megcsinálni – sőt lesz olyan is, mely feladatot kötelező megoldani, a továbbjutás végett. Ha valamit elhagynál, szerencsére később vissza mehetsz a már bejárt helyekre is, sőt, bármelyik pályáról kiléphetsz Elysiumba. A szintek egyébként meglehetősen „egyenesek”, bár rögtön a barlangos résztől kezdve gyakorta kell kulcsokat és kapcsolókat keresgélni a továbbjutáshoz. Ez se ijesszen meg senkit, mert nagyon egyszerű lesz ezeket megtalálni!

Természetesen a missziók végeztével főellenségeket is le kell verni, melyek után gyakorta kapsz speciális ereklyéket, melyek a továbbjutáshoz kellenek. A harmadik pálya sem jelent valami nagy változást, legfeljebb többet kell gyilkolni. A lineariátás – mint az egész játékra – erre is jellemző. Innentől kezdve érezhetjük először a játék legnagyobb hibáját. Mire eljutunk a negyedik szintig, elég monotonná válik a sok harc és csatározás. Mondhatom, hogy kissé unalmas az egész... Kár, hogy nincs kétjátékos kooperatív mód, az biztosan segítene, de így sajnos bajok vannak. Ráadásul a pályák hihetetlenül hosszúak! A második misszióval vagy **két órán keresztül** bíbelődtem, mire átvittem – képzelhetitek a többi hosszúságát. Igazán sajnálom, hogy ennyire monotonná válik az anyag, mert az első néhány óra játék valóban kellemes szórakozás volt, mely fokozatosan csapott át álmosító gombnyomogatásba...



KEZELÉSI TANÁCSOK

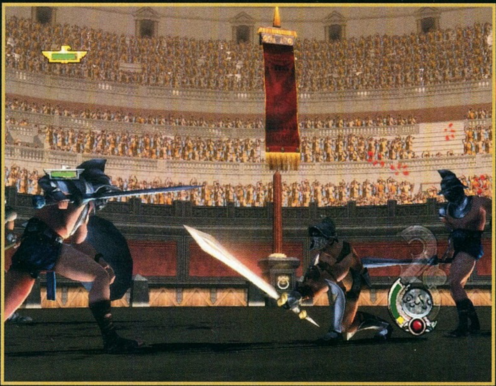
Most pedig térjünk rá kicsit az irányítás ízlelgetésére, mert itt is van néhány kritikai észrevételem, illetve taná-



csom. Először is az alapok. A Négyzettel és a Körrel tudsz támadni. Ha a két gombot egyszerre (vagy egymás után) nyomogatod, hatásos kombókat is kikísérletezhetsz – főleg, ha az irányokat is használod hozzá. Ezzel kapcsolatosan fontos, hogy az L1-gyel fogod be az ellenfeleket, illetve ugyanezen gombbal engeded el őket. A Háromszöggel használhatod az speckó erődet. A képernyő jobb alsó sarkában láthatsz egy piros kört, ez jelképezi a speciális energiádat – felette az életerő látható. Ha megnyomod a Háromszöget, embered bevadul és féktelenül gyorssá és erőssé válik – amíg van hozzá energiád. Tölteni a csíkot egyszerűen lehet, csak verj le néhány ellenfelet.

A Kör több funkciót is betölt. Harcban elugorhatsz, illetve elgurulhatsz az ellenfél elől. Egyébként ezzel használhatsz tárgyakat, vizsgálhatsz meg dolgokat, sőt, magaslatokról (mikor a játék jelzi is ezt) ugorhatsz el. Ezzel kapcsolatban egy szégyenletes hibát is megemlítenék. Ha leugrasz egy kisebb magaslatról, vissza már nem ugorhatsz rá! Ez olyan helyeknél nevetséges, ahol akár még egy csecsemő is feltudna mászni, nemhogy egy tagbaszakadt harcos.







Az utolsó funkciója a Körnek a kivégzéseknél jön elő. Még nem említettem, de a játék meglehetősen véres és egy-két ellenfél kivégzésére is lehetőség van. Vannak olyan szörnyek, melyek erősebbek az átlagnál (pld. főellenségek, de egyszerű szörnyek között is vannak ilyenek). Ezeknél, mikor az energiájuk elfogyott (az ellenfelek energiáját kiírja a játék), pirosra változik a csíkjuk. Ekkor, ha megnyomod a Kört, gladiátorod kivégzi az áldozatot – meglehetősen sok kivégző animációt láthatsz! Maradt még egy gomb a Select, mellyel fegyvert válthatsz, már ha kardon kívül szerzel más eszközöket is – a történet szerint kapsz néhányat. Jó dolog, hogy a kivégzés-animációk is fegyvertől függően változnak. A bal oldali analóg karral zoomolhatsz, bár ezt nem érdemes használni a terep beláthatósága miatt.

Ide tartozik, hogy sajnos az átvezető animációkat nem lehet átnyomni. Ez meglehetősen idegesítő, főleg, mikor valami főellenség nyom le bennünket és már ötödszörre kell végignézni ugyanazt a tájékoztatást róla…



ÉRTÉKELÉS

Nézzük tehát a játék paramétereit pontról pontra.

A **grafikára** én *közepes*nél nem adnék jobbat, mivel vannak helyek, melyek tényleg látványosak és szépek, ugyanakkor hibáktól is hemzseg a játék. A már sajnos szokásosnak nevezhető poligon beragadásos, falba-beolvadós hibákra gondolok. A karaktereket ugyan szépen kidolgozták, ám ez már nem áll az animációjukra. Néha furcsán, „töredezetten" mozognak a szereplők.

A **játszhatóság** kérdésében *jó* a helyzet – sőt, néha túl könnyű a játék! Ritka, amikor igazán megizzasztanának az ellenfelek. Ugyanakkor idegesítő, hogy egyes szörnyek mennyire strapabíróak. Ütjük őket öt percig, mire meghalnak, és kiderül, hogy ez csak egy egyszerű szörny volt nem főellenség – talán ez az egyik oka a monotonitásnak? Még szerencse, hogy a hordákban támadó ellenfelek valamennyire korrektül támadnak, azaz nem szoktak ÁLTALÁBAN csoportosan ránk rontani. Na nem azért, mert a fair-play lovagjai lennének, sokkal inkább a mesterséges intelligencia hiányára vezethetjük vissza a problémát. Sokszor csak állnak bambán, mint akinek fogalma sincs arról, hogy került a játékba :) A kedvencem amikor megáll egy ellenfél védekezni. Ez azért szép, mert onnantól kezdve, ha csak el nem megyünk onnan, párbajpartnerünk megkövül, azaz nem mozdul, amíg támadjuk.

A **szavatosság** kérdésében nehéz helyzetben vagyok. Sok pálya van és borzasztóan hosszúak, ám éppen ezért nagyon monoton az egész, ezáltal unalmas is. Ebből következőleg hiába hosszú – legalábbis fizikailag – a játék, ha egyszer a harmadik pálya után már nincs kedvünk nekiállni verekedni. Ezért szigorú leszek és az *elmegy* értéknél nem adok neki jobbat!

Ebből következik a két másik kategória, az **audio** és a **hangulat** kérdése. Ha pergő, adrenalin fokozó dallamok csendülnének fel akció közben, talán jobb lenne a hangulat, ergo a harmadik pálya után is nagy elánnal folytatnánk az öldöklést, és a szavatosság is jobb lenne. (Látjátok, így hatnak egymásra a különböző paraméterek!) Mivel azonban a zenék sablonosak, így mind a két pontot *közepesre* taksálom.

És, hogy érdemes-e megszerezni a GSV-t? Ha kedveled haladós-gyilkolós játékokat és nem riaszt el az erősen átlagos színvonal, melynél fennáll a *gyors megunhatóság* veszélye, akkor nyugodtan tehetsz vele egy próbát. Viszont, ha igényesebb és tartósabb szórakozásra vágysz, akkor hagyd ki, mert esetleg csalódni fogsz benne!

Veres Miki

MARTIN BELESZÓL!

A Gladiator a sokak szerint „kétes értékű" hack'n'slash kategória oszlopos tagja. Aki leginkább RPG-kkel mulatja az idejét, esetleg városokat vagy vasútvonalakat épít stratégiai stuffokban, az értelemszerűen hamar megunja a kezdetben kellemesen bizsergető, ámde vég nélküli kaszabolást. Aki viszont arra büszke, hogy akár 2000 ellenfelet is lenyom 3 óra alatt, mondjuk a Dynasty Warriors-ban, az szerintem nézheti azt a 7-est 8-asnak is. Émmácsak' ilyen eccerű' gamer vagyok… :)

GLADIATOR: SWORD OF VEGEANCE

ACCLAIM

MÁS VERZIÓ: X

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1 Játékos
memóriakártya 8mb (94KB)
analóg irányító (dual shock)

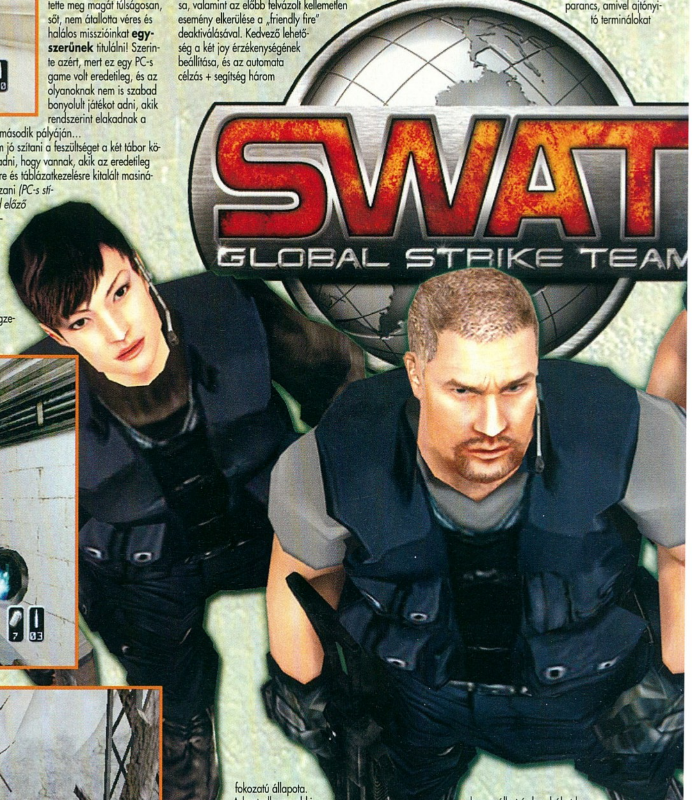
✔ az első néhány pályáig tényleg élvezetes
× aztán monotonná és unalmassá válik

7 pont









I

Üdv mindenkinek, Mathias Kincaid parancsnok vagyok, aki a Los Angeles-i rendőrség gyorsreagálású alakulatától jött át a globális csapásmérőkhöz. Természetesen született vezető vagyok, tisztelem és betartatom a törvényt, ebben katonai képességeim és borotvaéles észjárásom is segít *(Inkább egy skizofrén állat vagy – Dzson).* Az akciókba persze nem mindig egyedül megyek – mint nagy példaképem, a nemzeti hős Rambo –, hanem két segítőt is viszek magammal. Ők Tony „TJ" Jackson és Kana Lee őrnagyok. Bővebben: Tony a robbanóanyagok, valamint a technikai eszközök nagy szakértője, Lee kisasszony pedig mesterlövészeti képességeit kamatoztatja az adrenalin termelő akciók során *(Ja, a T. parancsnok akkor ijedt meg a legjobban, mikor a fürdőben a lámpa nagyot pukkanva vágta le a kismegszakítót és sötétségbe borult a lakás – Dzson).* Természetesen Lee is túlmisztifikált egyéniség, mint az amcsi akciójátékok legtöbb figurája, hiszen könnyedén eltalál egy feldobott ötcentest 180 méterről, zuhogó esőben *(Kell egy ilyen csaj a PS2 kommandómba is, elszemtelenedtek a PC user kisgyerekek mostanában – Dzson).* Mesteri hármasunk jelen esetben nem csak a „szabadság földjére" korlátozza az akcióit, mert a 21 küldetés során például az orosz télben is szembeszállunk a csúnya, rossz terrorista bácsikkal, akik a gaztetteik mellett még ránk is lövöldöznek! A küldetések előtti kimerítő eligazításon ezekről majd bővebben is tájékozódunk, de nem túl bonyolult a dolog, mert az engem irányító második énem *(Ez lennék én – Dzson)* valahogy nem erőltette meg magát túlságosan, sőt, nem átallotta véres és halálos misszióinkat **egyszerűnek** titulálni! Szerinte azért, mert ez egy PC-s game volt eredetileg, és az olyanoknak nem is szabad bonyolult játékot adni, akik rendszerint elakadnak a konzolos átiratok második pályáján...

De szerintem nem jó szítani a feszültséget a két tábor között, és el kell fogadni, hogy vannak, akik az eredetileg szövegszerkesztésre és táblázatkezelésre kitalált masinákon szeretnek játszani *(PC-s stílustanulmányt lásd előző szám Csevijében – Dzson).* Na, hogy ezt is megbeszéltük, rátérhetünk virtuális hadakozásunk részleteire, kezdve mondjuk a játék legfőbb jellegzetességeivel.

II

Aki megvette a SOCOM-ot, az most igen örvendezhet, mert a hozzá kapott USB headset által lehetősége nyílik engem és bajtársaimat is fátyolos hangjával vezérelnie *(Lee on all fours, Jackson go to behind and kneel – Dzson)*! Ennek örülni kellene, hiszen egyelőre ritkaság számba mennek a hangvezérelt gamék, de az öröm inkább átúszik egyfajta érdekességbe, mert csak emiatt ne vegyen senki ilyen eszközt – akkor már inkább SOCOM 2-t várjátok meg (Doboz tulajoknak az Xbox Live Communicator is használható a SWAT-hoz!). Akinek van ilyen mikrofonos fülese, az az Options-ben összehangolhatja magyaros akcentussal ejtett szavait a lehetséges 17 paranccsal, és beállíthatja a *„mindig"* vagy *„csak gombnyomásra"* aktív módot is, megelőzve ezzel a véletlen baleseteket *(Anya hozz má' egy kis kólát bazz! – Jajj bazz lelőttem a társam! – Jajj bazz megint! – Dzson).* **(Mint a viccben... „Legyen inkább kerek szám" :O Martin LOL :)** Az Options hasznos része még a Dolby Pro-Logic II térbeli hang és a vér ki/bekapcsolása, valamint az előbb felvázolt kellemetlen esemény elkerülése a „friendly fire" deaktiválásával. Kedvező lehetőség a két joy érzékenységének beállítása, és az automata célzás + segítség három fokozatú állapota.

A kontroller gombkiosztása is variálható, de a legjobban FPS-re hasonlító állapot – mert Dzson előző héten nyomta le a Wolfensteint, így azzal a konfiggal nyomult – nagy baja az, hogy a guggolás gomb az L3, az L2 helyére pedig a gránát dobálása került, a béna majom *(Anyukád – Dzson)* pedig reflexből azt nyomta egy-egy élesebb szituációban, hogy fedezék mögé bújjon, aztán csak nézte mi csipog, majd a robbanás után szitkozódva indult az utolsó checkpointtól újra.

A manuális vezérlés pozitívuma viszont az, hogy van pontos célzás/fedezékből kilesés gomb (R3 alapból), és ilyen helyzetben lövöldözni is lehet, ami a későbbi, viszonylag harcképzettebb AI esetében jól jön. A Ghost Reconnal ellentétben itt csak mi guggolhatunk le, a többiek állva maradnak, hogy eltereljék rólunk az ellenséges lövészek figyelmét :) – vagy talán csak szorítja őket az alsógatya? Az irányításról és kezelésről kért ugyan valami mellékletet Matin főparancsnok, de az első misszió alatt tökéletesen betanulható, ráadásul egy-két kötelező helyzeten kívül nem is szorulunk a használatára.

A *parancs módot* manuálisan a joy D-padjának lenyomásával lehet aktívvá tenni, majd a négy irány valamelyikének lenyomásával végrehajtatni. A **Follow me** a követés, ezt teszik maguktól is, ha nem adunk ki mást; a **Secure** hatására a célkereszt irányába figyelnek fokozottan; a **Proceedre** pedig az ugyancsak célzással kijelölt helyre mennek biztosítani *(Vagy meghalni, ha ellenség lapul ott, mert elbújni nincs eszük – Dzson).* Ajtóhoz érve picit változik a dolog, mert ilyen esetben a **Breach door** az ajtó berobbantása – ha velünk van TJ, a **Push** a benyitás, az **Enter** pedig a 1-2-3-ra berúgás és ordibálás az ellenfél megfélemlítése céljából (lásd később). Mi is kinyithatjuk magunk a nyílászáró szerkezetet, ha közel megyünk, és a képernyő alján a **Tap** és a **Hold** ikonok jelennek meg, ami azt jelenti, hogy a Use gomb rövid lenyomására vagy lenyomva tartására hajtódik végre a dolog. TJ esetében külön értelmet nyer még a Use parancs, amivel ajtónyitó terminálokat buzgerálhat és bombákat hatástalanít végtelen nyugalommal. Ezek viszont időbe telnek neki, amit a feje feletti csík is mutat, és gonosz módon a játék ilyenkor küld a nyakunkra mindig pár ellenséges öngyilkos merénylőt, akiket nem zavar az, hogy ha TJ elbénázza a hatástalanítási műveletet, akkor őket is a takarítók mossák le a falakról... Jackson barátomnak ezen kívül nem sok haszna van, sőt, vele nem is lehet egyedül nyomulni, míg jómagam vagy miss Lee kapott „magánzó" küldetéseket is. Ha ketten vagyunk, akkor társunkat ugráltathatjuk, de ha már hárman, akkor előbb ki kell választani, hogy a parancs kinek szóljon (Lee, Jackson, mindkettő – TAC3).

III

Az irányítás másik fontosabb része a felszerelésünk használata (R2), ami kimerül egy távcsőben, egy gázmaszkban, éjjellátó berendezésben és végtelen számú világító pálcikában – útmegjelölés céljából. Az eszközök magyarázata egyértelmű, és a nightvisiont használni is kell majd sok pályán az irreálisan sötét helyek és árnyékok miatt, bár a gázmaszk is előkerül, ha gázgránáttal operálunk, vagy minket operálnak vele az ellenlábasok, esetleg mérges gázt tartalmazó csövek között folytatunk tűzharcot. A gázeffekt jópofa szédüléses motion blurös megoldású *(Hmmm, oldstyle technokol rapid feeling – Dzson),* viszont

az álarcban nem tudunk pontosan célozni, mármint úgy értem, az R3-mal nem emelhetjük a fegyvert a szemünkhöz, ami sniperkedésnél nem túl előnyös *(A vállunkhoz, te E betűs dilettáns – Dzson).*

Apropó, fegyverek. Embereim és jómagam is csupán limitált kiképzést kaphattunk, mert arzenálunk kimerül három fő típusban. A halálos fegyver kategóriában három eszköz áll rendelkezésünkre, egy Assault rifle, egy Shotgun és egy Machine gun. Érezhető különbség számomra csak a puska és a másik két sorozatlövő között volt tapasztalható, mert a „húzogatós" fegyver szokás szerint nagy szórásban üt hatalmasat, de távolra teljesen alkalmatlan, csak közelharc esetén hatásos. Valószínűleg ezzel is megnyerhető a game, de én inkább a rifle-lel szimpatizáltam és ezzel nyomultam végig, miután kipróbáltam a sörétest és a kisebb géppisztolyt. A másik kategória a kevésbé halálos, és a Metal Gearből már ismert kábító pisztolyt jelenti, illetve Lee esetében kábító töltényeket a mester-

HÁRMAN PÁRBAN



lövész puskájába – a vérszomjas mészárosok most ne húzzák a szájukat, mert ez nem egy „húsdaráló" game, hanem inkább „intellektuális FPS". Gránátból már nagyobb a választék: van hatásos repesz, elektromos eszközöket kiiktató EMP, gáz, és villanással elvakító fajta. Taktikázni lehet tehát, mint az látható, de nálam mindig a repeszgránát lapult, mert első a túlélés az ellenség teljes megsemmisítésével, aztán jöhetnek második végigjátszásra az olyan finomkodások, mint a gáz *(Intellektuális mi? Te vérszomjas mészáros – Dzson).*

Ennyi volna hát az eszközpark, ami valamilyen szinten a kihívást emeli azzal együtt, hogy ebben a játékban el lehet felejteni az ellenség eldobott fegyvereinek felkapkodását! Lőszer ügyben már engedékenyebbek voltak az istenek, mert csak gránátból viszünk véges mennyiséget, lőszerünk annyi van, hogy bármelyik szovjet/lengyel partizános film megirigyelhetné a hőskorból. Csupán a tárkapacitás van korlátozva; vagyis, hogy milyen gyakran kell az újratöltés műveletet megismételni az X-szel, vagy mikor halunk meg, mert mondjuk dühödten nyomtuk a ravaszt három terrorista kereszttüzében, amikor éppen kifogyott az aktuális tár. Fegyverünk ezen tulajdonsága viszont módosítható másik néggyel egyetemben, de ez már az új bekezdéshez tartozik...

IV

A fegyverek tulajdonságai és az intellektuális FPS fogalmak ugyanis összetartoznak! Az van ugyanis, hogy a pályákon a nehézségi szinttől függően el kell kapnunk *élve* 1, 2 vagy 3 elsődleges célpontot, és az ezekért kapott pontokkal növelhetjük fegyverünk kapacitását, 2-4-6-8 pontos fokozatokban. A feljavítható részek pedig a tárkapacitás, hatásosabb lőszer, visszarúgás csillapító – ami nagyobb pontosságot eredményez, mert lövés közben jobban célra tartható a fegyver és a célzó berendezésünk, aminek utolsó fokozata megegyezik a távcsöves puskáéval, annak gyors mozgástól felerősödött szívverésre történő mozgásával együtt. Ezeket a „fontos embereket" onnan ismerhetjük fel, hogy fejük felett sárga bilincs-ikont hordanak, a tőlünk való távolságuk pontos kijelzésével együtt. Elfogásukra két módszer kínálkozik, amiből az egyik értelemszerűen az altató lövedékkel való telipumpálás. De mi a második? Nos, ez a SWAT egyik jellegzetessége, és elöljáróban annyit mondanék el ehhez kapcsolódva, hogy csak olyan embereknél van tüzelési jogunk, akik lőnek ránk! *„Ez hülyeség, hisz mindenki lő ránk!"* – mondja erre a játékos, de nincs igaza, mert nem véletlenül van a játékban a **Comply** gomb (Négyzet). Ugyanis hiába mászkál a csövünk előtt az ellenség, előbb *fel kell szólítanunk a megadásra*, és csak, ha nem teljesíti, akkor húzogathatjuk meg a ravaszunkat. *„Oké, de mi van akkor, ha megadja magát? Megdicsérjük és hazamehet?"* – jön az újabb kérdés. Nos, nem, mert erre ott a megbilincselés parancs (**Restrain** a parancs menüből vagy X, ha bilincs ikont kapunk közel menve), amivel véglegesíthetjük akciónkat, de ugyanezzel kell megkötöznünk minden túszt és sebesült terroristát is, pláne, hogy ennek hiányában az utóbbi típus egy idő után felkel és utánunk jön, egy kis meglepit okozva a társulatnak. Ez a része egész jó a cuccnak, csak figyelni kell a célkereszt alatti kék sávot, és ha teli van, jó esélyünk van felszólítással besz*ratni a gatyájába az illetőt, de néha önmaguktól is megadják magukat, pl. ha erélyesen lépünk fel, és miután lelőttük pár társukat, rájuk fogjuk a fegyvert közelről, vagy hirtelen betörjük az ajtót, ami mögött gyanútlanul lapultak. Ilyenkor ne totojázzunk sokat, mert idővel felbátorodva ellenünk fordulhatnak – szóval legyen az ujjunk a ravaszon azért!

V

A csapattal eltöltött fél óra után lelohadt a kezdeti lelkesedésem a játékkal kapcsolatban, mert míg az elején valami finom kis taktikai anyagnak nézett ki, később tényleg egy kissé egysíkú, variálást nem nagyon igénylő FPS-sé szelídült le, amit akár egyedül is végig lehetne tolni. A grafika szintén követi az igazi énem által már megemlített egyszerűséget, ami tipikusan a PC stílus tök egyenes és szögletes vonalvezetésű objektumait és környezeteit jelenti, kiteljesedve a teherautók oktagonális kerekében. Legalább a poligonszámot feljebb nyomhatták volna, mert a PS2 ebben elismerten nagyon erős – de nem. Szerencsére az egyszerűség a rángatás mentességet is biztosítja, ami csak akkor törik meg picinykét, ha sok katona tör ellenünk, de ez is inkább az AI-rutin lassúságát jelenti, nem a grafikai motor hiányosságait.



A pályákra azt mondhatnám leginkább, hogy a megboldogult Dreamcast felső teljesítménye környékén mozognak, de ez ebben az esetben a jó érték alsó határára elég csupán, némi PS2 fanatizmussal megsegítve :). Ahogy üldözzük a történetben egyre jobban megismert csoportot, élükön a főellenséggel *(Rég találkoztam vele kapcsolatban ennyire lehangoló és béna végkifejlettel – Dzson),* járunk majd bankban, elfoglalt kórházban, metróban, Párizsban, orosz téli tájon, parkolóházban, konténertárolóban, hajón és egy acélöntödében is. A pálya végéig a nyomuláson kívül néha kapunk időre teljesítendő feladatokat is, de ezek nem veszélyesek, pedig általában gyűlölöm az ilyen kapkodásos dolgokat. A háttér interaktivitása sajnos minimális, golyónyomokat hagyhatunk a falakban és néha szétlőhetünk pár üvegpalackot és ablakot, meg a szabvány, mindenhol teljesen ugyanolyan faládák borításait. Speciális effektből sincs túl sok, talán a legszembetűnőbb a fehér tárgyak körülötti fényudvar, és tükröződő felületből csak egyet találtam egy márványpadlós helyiségben, de ez is csak a környezetet tükrözte, a dinamikus objektumokat nem. Az animáció viszonylag emberszerű, de a fekvő testek jól belelógnak egymásba, ezzel nekünk is elakadás mentes közlekedést biztosítva. Jaj, erről jut eszembe: a hullák és a megbilincselt túszok vagy terroristák végre nem a szemünk előtt tűnnek el vagy olvadnak bele a semmibe, hanem amikor elfordulunk és elmegyünk tőlük kissé távolabb – legalábbis így tapasztaltam.

A fő küldetésen kívül checkpointos, lelőtt-elfogott-kiszabadított fickókért másodperceket adó Time Attack opció is van, multiplayer módban is akár, de a társas lények cooperative missziókat is bevállalhatnak 10 külön pályán, vagy deathmatch-ben lőhetik szét egymást a haverokkal. Az újrajátszást egy 6db-os medál-rendszer hivatott biztosítani, amiket akkor kapunk, ha pl. bekapott találat nélkül vagy gyilkolás nélkül teljesítettük a szakaszt, de a Hard



mód is csak a Normal letudása után választható (az életerőcsík rövidülése és a +1 elsődleges célponton kívül nem sok különbséget találtam köztük). Dzson közben bealudt itt a cikkírás közben így én is abbahagyom lassan *(Itt vagyok te barom – Dzson).*

Végül is egész jól elvoltam a stuffal – 7 óra 45 perces végigjátszási idővel Normalon. Egész jó, de érezhetően könnyű és egyszerű szórakozás volt, amit a végső pontszám is tükröz. Kezdőknek ajánlott, esetleg SWAT jelölteknek, vagy azoknak, akiknek nem lényeg a tartalmas forma csak nyomulnának pár könnyed órát valamivel, esetleg van headsetjük is. Nekem elég volt belőle a teszt erejéig, megvenni nem fogom, az biztos.

Mathias „Dzson" Kincaid



MARTIN BELESZÓL!

Hát ja... Hét és fél... Körülbelül. Én egész jó egy órát töltöttem el a SWAT társaságában. Élveztem a terroristák lelövöldözését és a bilincselgetést, de valószínűleg nekem sem ez lesz életem játéka. Ettől függetlenül, szórakoztatónak tartom, főleg a headset támogatás miatt! A grafika értékelését Dzson utólagos engedelmével levettem közepesre, mert belőlem hiányzik az a bizonyos PS2 fanatizmus... ;)

SWAT: GLOBAL STRIKE TEAM

ARGONAUT / VIVENDI UNIVERSAL

MÁS VERZIÓ: X

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1-4 Játékos
memóriakártya 8mb (53KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ könnyed játék, headset támogatás
✕ másfél évvel ezelőtt talán 8.5-öt is kapott volna...

7.5 pont

Az új Prince of Persia jött, látott és győzött. Már nagyon vártam ezt a játékot, nem csak azért, mert az E3-on látottak, illetve a kipróbált előzetes példány alapján igen jónak tűnt, hanem azért is, mert az eredeti életem egyik első igazán emlékezetes játékélménye volt. **(Eredeti életed? Nem tudok valamiről? Martin :)** Igaz, előtte is szórakoztam C64-en, de onnan csak az Archon és a Wizard of Wor lett maradandó emlék. A Prince of Persia viszont rabul ejtett, és annak ellenére, hogy végigjátszanom sosem sikerült – hát igen, volt honnan fejlődnöm a mai játék-istenné :) – töméntelen órát öltem bele. A második rész viszont nagyon kimaradt, csak a díszes erkélyekre emlékszem belőle, az első









pályáról. A harmadikat – ami Dreamcastra is megjelent – pedig egyenesen utáltam; és annak hatalmas bukása után biztos voltam benne, hogy sosem látom többet a Herceget a képernyőn...

A FELTÁMASZTOTT HERCEG

Szerencsére azonban nem csak nekem hiányzott a keleti hangulat, hanem a jogokat birtokló Ubi Softnak is. Egészen pontosan a cég francia elnökének, Yves Guillemotnak az agyából pattant ki az ötlet: vissza kellene hozni a PoP-franchise-t az élők sorába. A gond csak az volt, hogy ugyan a név birtokosa a Ubi volt, minden más az eredetit készítő Jordan Mechner tulajdona. Annak idején, 1989-ben egyes egyedül dobta össze a Prince of Persia-t; mindössze 25 évesen. Ő írta a zenét, és ő rajzolt meg mindent a játékban. Ő írta a sztorit (mondjuk ez azért nem lehetett egy agyszaggató feladat), és ő dolgozta ki a játékmenetet. Az egyetlen segítője öccse volt, aki a Herceg mozgásait adta: Mecher lefilmezte, ahogy testvére ugrándozik-hadonászik-kapaszkodik a kertben, majd ez alapján készítette el az animációkat – tulajdonképpen ez volt a mai motion capture eljárások igen primitív őse. A játék minden platformot egybevéve több, mint kétmillió példányban kelt el, ami ma is csak kevés játéknak sikerül, el lehet képzelni, hogy mekkora eredmény volt ez majd' 15 évvel ezelőtt. *Igazi forradalom...* Miután legyártotta a második részt, Mechner dokumentumfilmes lett – a játékok világába mindössze kétszer tért vissza, mindannyiszor csak azért, hogy elbukjon néhány millió dollárt (előbb a csak PC-re megjelent kalandjátékkal a Lost Express-szel, aztán a Prince of Persia 3D-vel). Így aztán érthető volt a kétkedése: nem akart megint belevágni egy olyan projektbe, aminek az eredménye mindössze három-négy év elvesztegetése és egy kisebb vagyon elherdálása lett volna. Ezen elhatározása mellett ki is tartott, amelynek eredményeként a programon dolgozó első csapatot úgy, ahogy voltak, kirúgták. Mint később elmondta, egy olyan játék terveit dobták össze, ami egy kis túlzással élve az arabos zenét leszámítva semmiben nem különbözött a piacon levő többi 3D-s akciójátéktól. Így aztán egy új brigádot kellett toborozni: a ma már POP Team néven ismert csapat akkoriban nem festhetett túl bizalom gerjesztően, hiszen tagjai mögött mindössze két játék állt: egy Playmobilos és egy Donald Kacsás. Ennek ellenére a később ötven fősre bővült brigád össze tudott dobni egy olyan bemutatót, amely elvarázsolta Mechnert, aki így zöld utat adott a fejlesztésnek. Ettől kezdve sínen voltak, természetesen azért nem teljesen gondok nélkül. Például idén februárban derült ki, hogy a már másfél éve pofozgatott JADE engine-t (ez a motor dolgozik a Beyond Good & Evil alatt is) nem lehet alkalmassá tenni a Sands of Time megjelenítésére – ezért aztán sebtiben át kellett térni egy másikra. Idő nem volt egy saját alkotásra, ezért aztán a Ubi Soft kínai (!) részlege által írt engine-t vették át, amit megszórtak a kanadai stúdió néhány különlegességével (például a függönyök és más puha anyagok mozgatásáért ugyanaz a programrész felel, mint ami a Splinter Cellben is muzsikált). Aztán az időhiány is közbeszólt: nyáron a szemétbe kellett vágni minden olyan pályát, mely nem készülhetett volna el novemberre – így aztán már sosem akadhatunk össze a griffel, amelyet három alkalommal is le kellett volna győzni...

NINDZSA A KÖZEL-KELETRŐL

Nem, nem valami South Park epizód az alcím, hanem arra utal, amivel a fiatal fejlesztők megfogták Jordan Mechnert. Az innovatív ötletük az volt, hogy a Herceget rendkívül akrobatikussá teszik, olyan dolgokat engednek meg neki, amiket eleddig csak japán anime filmekben láthattunk. Azt kell, hogy mondjam, ez a viszonylag egyszerű ötlet bejött – nem csak Mechnert sikerült ezzel elvarázsolniuk, hanem engem is.

A Sands of Time – ha most nem számítjuk különlegességeit – alapjában véve egy szimpla külső nézetes akciójáték. Ugrálgatunk-harcolgatunk, a végén meg a miénk a hercegnő keze (csak vicc, nincs hercegnő!). Csak az az eltérés a hagyományos akciójátékok és a PoP között, hogy az utóbbi teszi mindezt stílussal, eleganciával. Mint ahogy egy csapat Uzis bunkó is meg tud akadályozni egy ördögi tervet, és James Bond is meg tudja ugyanezt tenni – a különbség a módszerben rejlik.

Egészen elképesztő, hogy az animátorok milyen káprázatos munkát vittek véghez – ahogy az eredeti Prince of Persia is új standardot állított fel ilyen téren, a Sands of Time is megcselekedte ugyanezt. Saját állításuk szerint 720-nál is több, aprólékosan modellezett mozdulatot adhat elő hősünk; én ugyan nem számolgattam, de az biztos, hogy ilyen szép, ilyen folyékony mozgást játék még nem adott nekünk. Legyen szó egy párbajról, vagy csupán egy ugrásról, a Herceg olyan elegánsan cselekszik, hogy a játékot csupán nézni is élvezet.

Ráadásul ott vannak a különleges mozdulatok, melyeket mintha a *Mátrix*ból, vagy a *Tigris és Sárkány*ból loptak volna ki az alkotók. Kezdetnek itt van rögtön az, hogy tudunk futni a falon. Ehhez mindössze arra van szükség, hogy lenyomjuk az R1-et, és a bal karral vezessük neki harcosunkat a falnak. Ha ezt rézsútosan tesszük, akkor szépen végigfutunk a falon – ez kitűnően alkalmas leszakadt párkányok, vagy tüskés halálvermek átszeléséhez. Ha viszont szemben a fallal adjuk elő ezt a manővert, akkor függőlegesen kapaszkodunk fel néhány lépést. Így érhetünk el magasabban levő platformokat, de sokszor arra kell használni, hogy a falon levő nyomógombokat kapcsoljunk be. Szintén ehhez hasonló fontossággal bír, hogy Hercegünk az olimpiai bajnokokat megszégyenítő képességgel kezeli a korlátokat: úgy lengedezik rajtuk, és szökken köztük, mintha legalábbis egy tucat aranyérme lenne a szobája falán. Nagyon tetszett, az X gomb teljesen szituációfüggő viselkedése: alaphelyzetben gurulni tudunk vele – ez alkalmas például a derékmagasságban suhogó pengék kikerülésére. Máskor viszont – nevezetesen egy platform szélénél, nekifutás közben – hatalmas ugrást tudunk előcsalni vele, ami általában pont elég arra, hogy elérjük a szemben levő párkányt. Ugrani egyébként bármikor lehet: például akkor is, amikor éppen a gravitációt megalázó módon a falon futunk, de akkor is, amikor éppen egy létrán állunk, vagy egy fatörzsön kapaszkodunk – a lehetőségek végtelenek. Harcban aztán megint más szerepe van, ha az egyik ellenfél irányába húzzuk a kart, és úgy nyomjuk le, akkor fellendülhetünk a nyakába, hogy megcsiklandozzuk a gerincét pengénkkel. Ha viszont nem egy szörny, hanem a fal irányába nyomjuk a bal kart, akkor arról fogunk elrugaszkodni: így – a harsány lelkendezésre késztető látvány mellett – sokkal nagyobbat sebzünk.

Ugyan a játékban van néhány kifejezetten logikai feladvány is (hozzátenném: igazán jól sikerültek), de tulajdonképpen minden egyes terem egy új feladatot is jelent agyunk számára. Megvannak a képességeink, és látjuk a környezetet – a kettőt kombinálva kell valahogy továbbjutnunk. (Ha esetleg elakadnánk, segítenek a save-pontoknál átélhető víziók, melyek bemutatják az előttünk levő akadályokat, és kisebb-nagyobb részben a megoldásukat is. Szerencsére nem lőnek le minden poént, de legalább azt megtudjuk, hogy milyen mozdulatok lesznek kulcsfontosságúak.) Es mivel a pályaszerkesztők feladatukat zseniként látták el, a megoldások meglelése igazi élményt jelent. Különösen azért, mert ha sikerül végrehajtanunk a

feladatot, akkor nagyszerű látványban lesz részünk: a legjobb anime-okban nincsenek ilyen király mozgáskombinációk. Képzeljük csak el: a Herceg felrohan a függőleges falra, és elkapja a párkány szélét. Ott felhúzza magát, majd egy veszélyes forgó penge alatt elgurulva elér egy tüskékkel kibélelt veremig. A falon futva átszeli azt, majd még mielőtt lepottyanna, elrugaszkodik, éppen úgy, hogy el tudjon kapni egy létrát. Azon gyorsan lecsusszan, ráugrik egy rozsdás zászlórúdra, pörög néhányat, majd nekilendül. Egyenesen nekiugrik a falnak, ahonnan azonnal elrugaszkodik – és így az egy emelettel feljebb levő zászlórúdon köt ki. Innen már csak néhány lendülés, és sikerült is elérni azt a kapcsolót, ami az aktuális cél volt – néhány hirtelen megjelenő ellenfél leküzdése után kinyílik az ajtó, és várnak az ugyanilyen intenzív kalandok...

SZABLYÁVAL SZABLAK SZÉT

Apropó harc; ez is megér egy külön bekezdést! Már rögtön az első küzdelmeink alatt is többen esnek nekünk, néhány óra múlva pedig minden ütközetben négy-hat nehézfiú áll minket körbe. Ráadásul ha sikerül egyet-egyet kikészíteni, akkor sem örülhetünk felhőtlenül, mert hamarosan új ellenfelek tűnnek fel a semmiből. Így aztán igen intenzív ütközetekben lesz részünk, mely reflexeinket a legteljesebb mértékben igénybe veszi. Ugyan csak egyetlen gombot használhatunk harcban – a Négyzetet –, ám ennek ellenére kismillió különböző támadást fogunk a képernyőn látni: vágásokat, szúrásokat, rúgásokat és suhintásokat. Célszerű sokat használni a már dicsért X gombot, egyrészt azért, mert a lomha szörnyek csapásait kikerülhetjük egy-egy gyors oldalra vetődéssel, gurulással, másrészt meg azért, mert így a nyakukba is ugorhatunk. Jószerivel minden akciónkat más kameraállásból mutatja a program: hol a szandálos lábak közül látjuk, amint a Herceg felszeletel egy lihegő szörnyet, hol pedig a plafon magasságában lebegő "kamera" mutatja, ahogy komiszul hátba csapunk valakit. Nem kell félni, hogy netán áttekinthetetlenné válna így a játék; nem igazán tudom, hogy mi a titok, de ehelyett inkább filmes vágástechnikára emlékeztet a dolog: mindig tudjuk, hogy ki hol van, viszont minden lényeges akciót valami látványos szögből mutatnak meg nekünk. *Pazar!*

A harc egy másik különlegessége, hogy ellenfeleink jószerivel halhatatlanok. Az alaptörténet szerint a fő bajt az jelenti, hogy apánk egy szövetségesének várában elszabadult az Idő Homokja. Mi ugyan megússzuk a balesetet, de néhány gyanús alakot – például a fő sz*rkavaró nagyvezírt, és egy rejtélyes lányt, Farahot – leszámítva mindenkit elvarázsol, megátkoz ez a mágikus örvény. Az egyszerű katonákból, őrökből vérszomjas, őrült katonák válnak, a szkarabeuszokból pedig idomtalanul nagy, agresszív rovarok. Mivel az Idő Homokja „fűti" őket, ezért aztán folyton visszatérnek a halálból. Megoldás persze van, sőt, ott lóg az oldalunkon – ez az Idő Tőre, mely képes arra, hogy elszívja a varázslatos matériát. Így aztán ha sikerült földre vinni egy ellenfelet, akkor a tőrrel – azaz a Háromszöggel – ki kell végeznünk. Ha ezt nem tesszük meg záros határidőn belül, akkor kezdhetjük a műveletet elölről, áldozatunk ugyanis feláll, és újult erővel veti bele magát a küzdelembe...

AZ IDŐ URA

Az Idő Tőre azonban nem csak egy egyszerű kivégzőeszköz, hanem különleges képességek birtokosává is tesz minket. Minél többet szív magába az egész palotában szétszaladt homokból, annál erősebb lesz, annál többet használhatjuk. A legfontosabb az idő visszatekerése lesz. Ha véletlenül beleszaladunk egy végzetessé váló csapdába, hagyjuk magunkat arcon csapni egy hatalmas buzogány által, vagy lazán belevetjük magunkat a végtelen mélységbe, nem kell a kontrollert a földhöz vágni. Egyszerűen lenyomjuk az L1-et, és visszatekercseljük a „szalagot" a legutóbbi biztonságos pontig (de legfeljebb 10-15 másodpercig). Talán a fentiek fényében nem kell hangsúlyoznom, hogy ez mekkora segítség – ugyan viszonylag könnyű elpatkolni, ennek következtében mégis mindenhol továbbjuthatunk (persze menteni is lehet, és vannak láthatatlan checkpointok is – de utóbbiak elvesznek, ha kilépünk a játékból).

Aztán használhatjuk a tőrt a még élő szörnyetegek lebénítására is – ha valakit a Háromszöggel ütünk meg, az homokká változik, és egy csapással szerteszét szórható. Ilyenkor persze homokot nem tudunk kinyerni belőle – sőt, a képesség ellövésével töltetet, azaz homokot használunk el – de a nagyobb lények ellen érdemes bevetni. Ennek egy durvább verziója, amikor körülöttünk mindenkit homokká változtatunk; kis hátulütője ennek a manővernek, hogy ez minden homokunktól megszabadít, így ha ezután rontunk, akkor nincs visszatekerés. Az időt le is lehet lassítani, és ez a harcban segíti a játékost – ez a Max Payne óta közismert, és itt is kipróbálhatjuk. Ugyan kicsit mi is lomhábbak leszünk, de még mindig sokkal könnyebb lesz ütéseket bevinni.



MARTIN BELESZÓL!

Grath *közepesre* értékelte a játék szavatosságát – azt hiszem, alig 10 órás játékidőnél ez enyhe túlzás. Erősen gondolkodtam rajta, hogy visszaveszem *elmegy, sőt, siralmas* értékre! Pont ezért, még a 10-es pontszámot is megkérdőjelezem. De végül nem tettem; mert a POP tényleg egy csodálatos játék, és ha Grath azt mondja... Mindenesetre készülj fel – ezzel a stuffal nem fogsz hetekig nyomulni! :(Én csak 9-re vettem volna...

ARAB KÖRNYEZETBEN

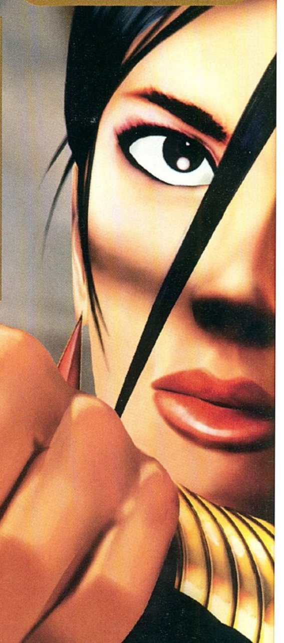
A játék **lenyűgözően** néz ki – ez a képek alapján is nyilvánvaló, de az igazi az, mikor mozgás közben látjuk a Sands of Time-ot. A nagyszerű fényeffektek, a kavargó homok, és mindenekfelett a csodásan mozgó karakterek lehelnek életet az amúgy is hangulatos környezetbe. Hatalmas fürdőcsarnokokat, fátylakkal díszített hálókat, romos termeket fogunk bejárni. Tesszük mindezt sokszor társaságban – az említett hölgyike, a lenge ruhában leledző Farah ugyanis sokszor velünk együtt fog küzdeni. Ő az íját használja, meglehetősen kevéssé effektíven; viszont mindenképpen érdemes megvédeni, hiszen rengeteg helyen csak egymást segítve juthatunk tovább.

A zenék természetesen keleties dallamokból állnak, rendkívül jól működnek közre a hangulat megteremtésében. Ugyanúgy, ahogy a szinkronszínészek is – no meg az a különleges megoldás, hogy a párbeszédek túlnyomó része nem különálló átvezető jelenetekben hangzik el, hanem játék közben.

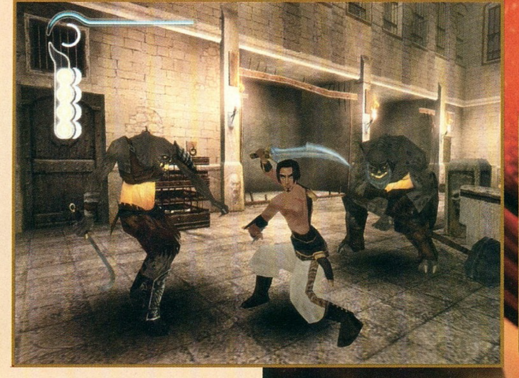
Azt hiszem itt az ideje, hogy ennyi dicséret után megemlítsem a program egyetlen negatívumát is – a rövidségét. Első alkalommal sem telt bele tíz órába a végigjátszás – igaz ebben persze nincsenek benne az újrakezdések, melyekre néhány helyen többször is volt példa. Az viszont biztos, hogy egy lelkes egyén egy hétvége alatt kivégezheti a programot. Aztán ugyan végig lehet vinni másodszor is – azon kevés játékok egyike, ahol megtettem, köszönhetően a tökéletes-közeli játékélménynek – meg ott van a megnyitható eredeti első rész is, de ennél azért többet vártam. Lehet, hogy pont azért, mert ilyen jó, és nem tudok betelni vele – hiszen a Max Payne 2 még ennél is jóval rövidebb. Viszont ezt a hibát két dolog is feledteti: egyrészt készül már a folytatás, másrészt pedig maradandó emléket jelent, ugyanúgy, mint anno az első rész. Ebben a játékban minden klappol: a harc, a kamerakezelés, az irányíthatóság (ezt külön még nem emeltem ki, de a program kezelése egy álom; ehhez képest a Devil May Cry vagy a Legacy of Kain otromba, kezelhetetlen programok), a logikai és ügyességi feladatok mind egységes egésszé állnak össze.

Számomra ez az év legjobb PS2-es játéka. Ezzel persze lehet vitatkozni – elvégre nem kell, hogy mindenkinek ez legyen A játék; viszont az biztos, hogy még nem találkoztam olyannal, aki ne habarodott volna bele első látásra, akinek a kezéből ne úgy kellett volna kitépni a kontrollert. Kötelező kipróbálni!

Grath







PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME

UBI SOFT

MÁS VERZIÓ: GC, X, GBA

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	közepes
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 Játékos
memóriakártya 8mb (81KB)
analóg irányító (dual shock), dolby pro logic

✔ ez a legtökéletesebben játszható akciójáték
✕ rövid, rövid, rövid!

10 pont



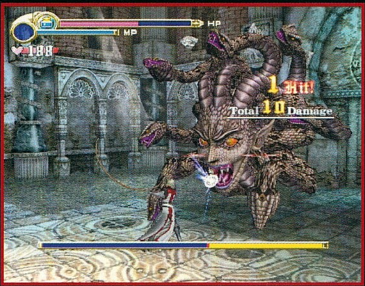
Jó szokásom szerint ismét egy olyan játék tesztelésének feladatát vállaltam magamra, ami eddigi részeivel már komolyat bizonyított. Korábban olyan klasszikus nevek újjáéledéséről informáltalak benneteket, Kedves Olvasók, mint a Rygar, Contra, Shinobi, vagy előző számunkban a Megaman. Jelen cikk főszereplője azonban talán a legkedvesebb szívemnek, hiszen rengeteg epizódját végigjátszottam már. Ez ugyanis egy igen régi sorozat! Már a (nem színes) GB-n is tiszteletét tette, úgy, ahogy az MSX, NES, SNES, SMD, PS, N64, valamint GBA platformokra is ellátogatott (legnagyobb örömünkre).

Igazán minőségi kalandok részesei lehettünk a Castlevania csodálatos világában! Legjobban sikerült része talán a Symphony of the Night lett (PS-en), ami már-már egy RPG komolyságával rendelkezett – pedig maga a stílus a platform műfajhoz áll legközelebb. Emberünkkel balról-jobbra mászkálhattunk, 2D-ben ugrálhattunk, valamint le kellett verni minden ellenfelet. Ez utóbbiak többnyire csontvázak, élőholtak, vámpírok, szellemek és egyéb természetfeletti lények voltak. A már említett Playstation verzióban azonban ezt már olyan szinten komplexé tették, hogy egy átlagos játékos valószínűleg nem juthatott el sokáig a történetben. Nem csak, hogy fejleszthettük a karakterünket (aki mellesleg szintén félig vámpír volt), hanem segítőtársakat szerezhettünk, hihetetlen mágikus képességekre tehettünk szert, valamint különböző alakokat is felvehettünk (köd, farkas, denevér). Amennyiben pedig az alternatív utakat is megtaláltuk, vagy bizonyos feladatokat nem a fő megoldással hajtottunk végre, akkor a már megfordult (és teljesen új helyszíneket felvonultató) kastélyban is mászkálhattunk, végül pedig megküzdhettünk a széria örökös főellenségével, Drakulával is. Igen...a játék legtöbbször a Vlad Tepes Dracul néven elhíresült férfival kapcsolatos, hiszen általában legfőbb feladatunk az említett figura elpusztítása. Bár főszereplőink általában mások voltak, az ellenfelek között rengeteg visszatérő vendéggel találkozhattunk, amik egyben a sorozat védjegyévé is váltak. Rengeteg mindent írhatnék még a Castlevania történelméről, de ha teljesen precíz szeretnék lenni, valamint minden érdekességről hírt szeretnék adni, akkor talán egy teljes Konzolra lenne szükségem. Érdemes ezért elolvasni a Credo által írt összefoglalást, ami az 57-es számunkban jelent meg.

Hosszúra nyúlt megemlékezésemet azzal zárnám, hogy bár a Castlevania mindig is 2D-ben nyomult, legsikeresebb része pedig az utóbbi formában megírt Symphony volt, azért írtak már belőle 3D változatot is. Ez az N64-re megjelent két epizód volt, azonban a „háromdébe" való áthelyezés nem tett jót ennek a nagy múltú névnek. Talán a legrosszabb változatai voltak ezek a vámpírgyilkos kalandoknak. Később ugyan be lett tervezve még egy 3D-s epizód, azonban az a Dreamcast halála miatt befuccsolt (sokak nagy bánatára). Mikor bejelentették az exkluzív PS2 verzió fejlesztését, már biztosra tudhattuk, itt ismét térben szaladgálhatunk majd. Mivel igazán nagy rajongója vagyok a sorozatnak, ezt eléggé ferde szemmel néztem, emiatt pedig biztos vagyok benne, hogy teljesen objektíven tudom véleményezni az elém került programot!

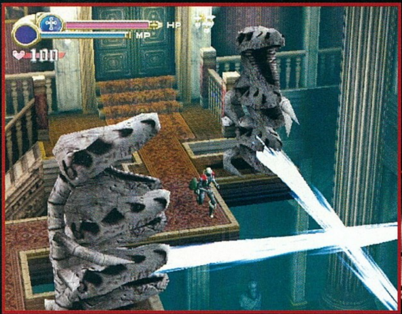
AZ ELSŐ TALÁLKOZÁS...

Az első találkozás alkalmából csak kóstolgatni kezdtem új áldozatomat. Nem vetettem bele magam teljes erővel. Szokni kellett a térbeli szabadságot, az új történetet, az új szereplőket, valamint a játékmenetben létrehozott változtatásokat. Végignéztem a kezdőfilmet, egy cigi elszívása mellett beletekintettem a főmenüben eltöltött várakozással előhozott „ingém" videókba...és vártam. Mikor már éreztem, hogy neki tudok indulni, rákattintottam a New Game feliratra, amivel kalandjaim végre elkezdődtek. Lányos testalkatú (arcú, hajú) főhősünkkel egy erdőben találtam magamat – rögtön új ismeretségre is szert tettem, egy közelben éldegélő úriember személyében. A fickó elmeséli, milyen veszélyes ez a vidék, majd nekünk ajándékozza korbácsát, mi pedig megindulhatunk a kastély felé. A grafika már itt is nagyon szép! Nem mutatja még meg, mire képes a PS2 verzió, de már fellebbenti a fátylat csodálatos lehetőségekről.



A kastély előcsarnokában barangolva aztán elgondolkozom pár fejembe ötlő párhuzamról. Az egyik az MGS második részével kapcsolatos. Gondolok itt főszereplőnkre, aki nagyon úgy néz ki, mint az előbbi program hőse. A hasonlóság szemet szúr. Pár terem elhagyása után pedig kicsit a DMC is eszembe jut. Ez azonban nem is meglepő, mivel a DMC-vel való első találkozásomkor meg azon elmélkedtem, valami ilyesminek kellene lennie egy Castlevania-nak 3D-ben, illetve egy kicsit még komplikáltabbnak (még a PS-re megjelent Vampire Hunter D hatása volt ilyen). Próbálgatom a gombokat, átnézegetem a menüt, azután elindulok az egyik irányba. Tréning feladatok. Csontvázak lemészárlása, ugrálás, kapaszkodás, ostorral való lengedezés a rudakon, majd egy legyőzhetetlennek tűnő páncélos. A varázstárgy aktiválásával tűz követ minket, így végezhetünk vele is. Visszatérek a csarnokba, itt még mindig semmi, csak öt kőgömb, meg egy lezárt út. Elindulok a másik irányba. Itt találkozom a már jól ismert mentőszobával. A körbe beállva automatikusan feltöltődik az energiánk, a képernyőn megjelenő kérdés helyeslésével pedig elmenthetjük az állásunkat. Jó, hogy ez megmaradt! Arrébb sétálgatva egy nagy terembe jutok, ahonnan a kastély öt teljesen különböző részére teleportálhatok el. Kezdem az elsővel...így kezdetét veszi a vadászat.





FELFEDEZŐ ÚT

Első utam az *Anti-Soul Mysteries Lab* nevezetű helyre visz. Ez a kastély egy ódonabb része. Baljós hangulatú, kemencékkel teli folyosók, szobák fogadnak. Az egész környezet az elmúlás szagát árasztja magából. A zene azonban meglepő módon kis techno beütéssel rendelkezik, azonban ez nem zavar, mert igényesen van megkomponálva. Itt pedig ezt el lehet mondani. Hangulatos, kicsit felkavaró muzsika szól, aminek hatására mindenre felkészülve haladtam előre, hogy eljussak a főellenségig. A következő hely, ahova ellátogattam, a *Garden Forgotten By Time* volt. Itt már a megszokott Castlevania dallamok csendülnek fel. Olyanok, mint a régi epizódokban. Kis reneszánsz, illetve barokkos stílusjegyekkel. Már-már komolyzenei hatások fedezhetők fel benne. Valamennyire visszautaztam ennek segítségével a múltba...ebben segítségemre vált a környezet is, ami szintén a régmúlt időket idézi. A *House Of Sacred Remains* azonban letaglózott gótikus szomorúságával. Halk, szívbemarkoló kórusok, orgonaszó. A belső építészeti elemek is ezt a stílust használják fel. Angyalokat ábrázoló szobrok, nagy (templomokba illő) ablakok. A templomi belsőt eszünkbe juttató termekben zombik hada vár, a muzsika pedig alkalmazkodik a helyhez. Gyönyörű és egyben mélységesen fájdalmas. (Aki érzékeny a gót stílusjegyekre, az ennél a pontnál orgazmus közeli állapotba kerülhet. :) Én azt hiszem, senki nem halhat meg úgy, hogy ezt a pillanatot nem éli át. **Kell**, hogy átérezzük kicsit ezt a fajta lelki állapotot a mai rohanó, elgépesített, érzéktelen világban.) A *Dark Palace Of Waterfalls* azután átadja a helyét a korábbról már szintén ismert misztikus, nyugodt vízi világnak. Csatornarendszerek, gyíkemberek, andalító muzsika. Itt azt hinnénk, végre kicsit ellazulhatunk, de ez nem tart azonban sokáig. Ellenfeleink a plafonon rohangálva támadnak le minket...vetik ránk magukat. Ismét ádáz küzdelembe bonyolódom. A gyíkok pedig köpködnek, karmolnak...egy perc nyugtom sincs. Nem baj...a délutáni szieszténak már úgy is vége, az órám éjjeli fél egyet mutat. :) Elérkezem az utolsó helyszínre, a *Ghostly Theater*be. Színház ugyan, de eszembe jutnak róla a régi könyvtáras szintek is. A zene a helynek megfelelően drámai. Olyan, mintha egy tragikus történetet elmesélő szimfóniát hallanánk. Ahogy pedig a sárkánykoponyákon, csontvázakon, küklopszokon túljutunk, közeledik a muzsika hangulatának megfelelő végkifejlet. A függönyöket felhúzzák, a történet pedig befejeződik. De nem véglegesen...hiszen ott vannak még az eddig lezárt utak. Ott van a vámpírfejedelem birodalma...ott van a még ismeretlen út. És ott van a pincében található fémbörtön, ami Silent Hillhez méltó borzalmakat rejt...ezt már a vér-

től mocskos előtér is sejteti velünk.

Bár nem írtam le minden helyet (nem is állt szándékomban!), azt hiszem, érezni a lényeget. A változatosságot, a különleges ódon hangulatot, ami az ember zsigereibe rágja be magát. Mire pedig idáig eljutottam, már tudtam, hogy ez nem egy N64-es félreértés. Ez egy vérbeli, profi Castlevania! Olyan epizód, ami lépést tart a korral, de nem adja el önmagát, mert akkor már nem is az lenne, amit a név sejtet.





KICSIT A TRÜKKÖKRŐL, A KEZELÉSRŐL

Ahogyan azt már az utóbbi évek komplexebb részeinél tapasztalhattuk, rengeteg felfedezni való dolog vár ránk. Nem csak a kastély zárt helyszíneinek megnyitásán lehet munkálkodni, hanem emberünk folyamatos fejlesztésén is. A jobb analóg kar segítségével használhatunk minden hozzánk jutott tárgyat. Legyen az fegyver, életerőcso-

A RETTEGETT KORBÁCS ÚJRA LECSAP

mag, varázslat, vagy ruházat. Ezeket különböző helyeken szedhetjük össze. A kedélyjavító eszközöket a várhoz vezető ösvény aljában élő barátunknál vásárolhatjuk az útközben talált, vagy az ellenfelek megsemmisítése közben szerzett pénzünkből. Hozzá egy varázstárggyal is eljuthatunk (*Magical Ticket*), vagy a hagyományos útvonalon is meglátogathatjuk. Amennyiben teleportáltunk, érdemes venni tőle egy *Memorial Ticket* nevű cuccot, mert azzal visszajuthatunk az utolsó mentés helyére, így nem kell feleslegesen kutyagolnunk. A mindenhol megtalálható mécsesek szétverésével szerezhetünk szíveket (ha telítve vagyunk, akkor pénzt). Ezeket a sárga mécsesek-



ből nyert alternatív fegyverek működtetésénél vehetjük igénybe. Most is találhatunk ezek közül baltát, kést, kristályt, keresztet, szenteltvizet. Mindegyiknek más-más hatása van, ráadásul a főellenségek után kapott varázsgömbökkel még több változatban használhatjuk őket. A varázslatokat, támadási kombinációkat fokozatosan tehetjük magunkévá, érdemes is őket használni, mert ellenfeleink egyre keményebbek. A Castlevania sohasem a könnyűségéről volt híres, így ha nem tartunk lépést a nehezedő szintekkel, akkor nagyon könnyen meghalhatunk. A lezárt utakról... Keresni és kutatni...ez a legfontosabb alapszabály. A térképet a Select segítségével hozhatjuk elő, azonban ha nem találtunk már papírra vetett változatot, akkor csak azt látjuk majd, ahol már jártunk. Az említett tárgy tulajdonosaként azonban szinte mindent láthatunk előre...hol, milyen szobába botlunk. Találkozhatunk kapcsolókkal, logikai feladványokkal, de mindegyikre van egyszerű megoldás, egyik sem teljesíthetetlen. Minden helyszínt alaposan végig kell járni, mert időnként ennek hiányában nem csak hogy nem leszünk száz százalékosak az értékelésben, de még a továbbjutáshoz nélkülözhetetlen dolgokat is kihagyhatjuk. A főel-

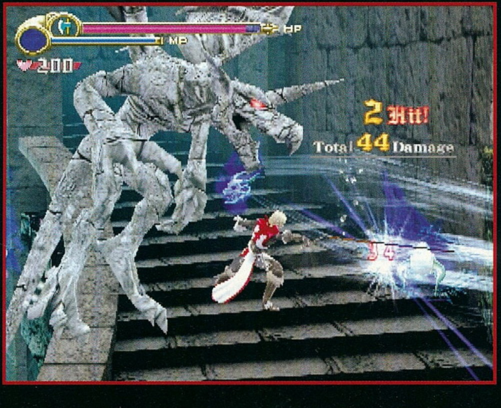
lenségek... Mindegyiknek meg van a gyenge pontja. Van olyan, amelyiket simán le tudjuk verni, de van olyan is, amihez valami szisztéma is kell. A kőszörnyet például kétszer kell legyőzni. Miután feléledt, már csak az oldalán sebezhetjük, az ilyen gyenge pontokat kell figyelni. Van olyan is, akit két módon pusztíthatunk el. Ilyen a bebörtönzött vámpír is. Menekülhetünk előle folyamatosan, majd amikor a pengéit küldi felénk, akkor azokat visszaüthetjük a testébe...azonban ez a nehezebb, hosszabb verzió. Lényegesen egyszerűbb, ha szétütjük a három, sarokban elhelyezett gömböt, így már ostorunkkal is támadhatjuk az uraságot. Ha már sebzésről van szó, elárulom azt is, hogy minden ellenfélnek (átlagos szörnyeknek is) megvannak a saját kis gyengeségei. Ezekről az *enciklopédiában* értesülhetsz (ha öltél már le ilyen lényt). Ott láthatod, mire immúnis és mi hatástalan vele szemben. De értelemszerűen egy tűzkard ellen nem ajánlatos mondjuk a tűzzel felvértezett ostorod használni, mert nem lesz semmi eredménye. Ezeket majd kitapasztalod te magad...de minden adja magát, nem lesz velük gond. Egyre jobban közeledik a lap alja, szóval rátérek az értékelésre...

DICSŐSÉGES VISSZATÉRÉS

Nincs csalódás, nincs rossz szájíz a 3D-ben visszatért epizód miatt. Grafikailag hozza a mai követelményeket. Nagyon szép a megjelenítés...valahol a DMC, MGS játékok között foglal helyet igényességben, de inkább az utóbbihoz áll közelebb...nem is véletlenül, hiszen Konami kreálmány mindkettő. A helyszínekkel semmi baj, a karakterek is nagyon jól mutatnak. Kidolgozott, részletes külsővel rendelkezik a LOI. Azonban ez nem csak úgy értendő, hogy igényes a külső...ötletes is. A húsevő óriásvirágok, a szellemek, az élőhalottak (és a körülöttük zsongó legyek)...mind-mind remekül festenek. A ködből összeálló arc a frászt hozza ránk, a csontvázkutyák pedig gyorsak, kíméletlenek. Nem ritka a fél képernyőt betöltő ellenfél sem, ami nagyon jól mutat. A hátterek igényesen vannak kidolgozva, a már említett vérmaszatos padló, vagy a rácsok alatt látható hatalmas szem pedig enyhe remegést okozhat az érzékenyebbeknek. A főellenfelek legtöbbje hatalmas monstrum...elég említeni a medúzát, ami csak egy fej, de abból akkora, hogy hősünkhöz képest gigászinak látszódik...vagy ott a megnevezhetetlen borzalom, aminek kígyó/kukac részei az élő, remegő, hússzerű falon található lukakból szabadulnak ránk. Igazán profi munkát végeztek a kódolók, rajzolók. A zenék eszméletlen gyönyörűek, de ezt már mondtam, többet meg úgy sem tudok róluk mesélni, mert a hallgatásuk alatti érzést nem lehet szavakban leírni, ezeket át kell érezni. Ahogy a hangulatot is. Nem enged el, maga elé láncol, rabul ejt. Fel akarod deríteni a kastélyt, el akarod pusztítani minden gonosz forrását...a vámpírok hercegét. A játszhatóság megfelelő, egyedül az ostorral kapaszkodós (rudakról átszaltózós) részek lettek kicsit zavaróak, de azokat is le lehet nyomni pár próbálkozás után. A kamera nem mindig mutatja a nekünk megfelelő szöget, de azért általában, ha ellenfél van a közelben, akkor tudjuk merre keressük azt. A szavatosság pedig *majdnem* kiváló. Amíg be nem jártunk minden helyet, addig úgy sem hagyjuk abba a felfedezést, de utána már annyira nem fog érdekelni a program. Néha előkerül, kicsit nosztalgiázunk...de ennyi. Azonban elég összetett a játék ahhoz, hogy egy-két (esetleg három) hétig elszórakozzunk vele. Összességében egy remek progit kaptunk, ami méltó folytatása a Castlevania szériának. Nagyon szkeptikusan álltam neki, de az egyik kedvenc epizódom lett. Csak azt sajnálom nagyon, hogy most a Walter nevű vámpírfejedelem a célpont kastély ura. Rajongóként azonban így is 10 pontot adnék neki, de mivel tesztelő vagyok, „csak” egy nyolcast kap. Azért ez sem rossz eredmény. Ajánlható mindenkinek, főleg olyanoknak, akik kedvelik a mászkálós, ugrálós akciójátékokat, amik misztikus környezetben játszódnak. Én nagyon elégedett vagyok, és szeretném megköszönni a Konami fejlesztőinek, hogy elkészítették ezt a programot. Reménykedem benne, lesz még folytatás, és az ősi vámpírvadász Belmont család továbbra is felveszi majd a harcot a vérszívókkal szemben.



BÖJTÖS GÁBOR
bojtosgabor@freemail.hu



MARTIN BELESZÓL!

Az új Castlevania epizód véleményem szerint messze nem annyira komplex, mint elődjei. Emlékszem, a PS-es Symphony-val simán el lehetett molyolni egy hónapig is, mire minden részletében kivesézte az ember. Jó játék, éri a nyolcat, de ennél többet nem. Főleg azért nem, mert ha csak a decemberi felhozatalt nézem, nagyon sok más kiváló stuff is érkezett PS2-re...

CASTLEVANIA: LAMENT OF INNOCENCE

KONAMI

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 Játékos
memóriakártya 8mb (123KB)
analóg irányító (dual shock2)

✔ misztikus hangulat, szívbemarkolóan gyönyörű zenék... jó, ahogy van!
✕ a kamera néha nem a legprofibb... legközelebb ide nekem drakulát!

8 pont



Arx Fatalis

Lehet nálunk fatál is

Megint azt emelném ki elsőként, hogy újabb PC-s anyagot köszönthetünk kedvenc konzolunkon! Senki ne vegye kijelentésemet provokációnak, hiszen az **Arx Fatalis** tényleg egy PC-konverzió, ami ismét csak azt a nézetemet támasztja alá, hogy a most futó konzolok közül bizony az Xbox áll legközelebb a személyi számítógéphez. És itt nem hardver-paraméterekre gondolok, hanem arra, hogy az Xbox kaput nyit olyan műfajú, stílusú és hangulatú játékoknak, amik konzolon nem őshonosak. Ez pedig egyáltalán NEM BAJ! (És még kapom a kedves olvasótól a fejmosást, hogy szidom a gépet, mikor csak dicsérni próbálom – gondolok itt az októberi Csevegő panaszos hangú levelére.) Szerintem csak örülhetünk, hogy X-re kijött a Morrowind, a KoTOR és a Pirates of the Caribbean. Vártam nagyon a PC-s Grand Prix 4-et is, kár, hogy félúton leállították az Xbox átiratot, mert rendesen megszorongatta volna fizikájával a PGR és GT3 duót.

De térjünk vissza tesztünk tárgyához: bő egy évvel a PC-s megjelenés után végre Xbox-ra is megérkezett az Arx Fatalis! Tehát csak konzolon újdonság az anyag, a PC-s verzióval még tavaly ilyenkor, egy halom másik játék mellett találkoztam a JoWood kiadó sajtótájékoztatóján. Akkor nem különösebben fogott meg az stuff, túl szűknek és sötétnek találtam helyszíneit. (A varázslásrendszerét meg abszolút kínosnak, de erről később.) De mivel az ott jelenlévő videojáték-zsurnaliszták többsége elismerően bólintott, véleményemet megtartottam magamnak, egészen mostanáig, míg Martin úgy nem határozott, hogy nekem kell alaposan elmélyedni Arx birodalmában. Ám legyen, nem bánom! Úgyis már egy éve motoszkál bennem a kíváncsiság, mi sült ki végül a francia Arkane Studios furcsa kis hibridjéből.



KIÉGETT A NAP

Az Arx Fatalis hibrid a javából, érdekes keveréke az RPG és FPS műfajnak. Első ránézésre teljesen FPS, a környezet háromdimenziós, mindent saját szemszögünkből látunk – ha lefelé nézünk még saját végtagjainkat is –, a harc valósidejű. Külső nézetbe csak ritkán, tőlünk függetlenül, az átvezetőknél vált a játék.

Na és mitől RPG? Leginkább attól, hogy van benne egy elég komplex karaktergenerálási lehetőség. Hősünk kezdeti tulajdonságai szabadon beállíthatók, és a későbbiekben is fejleszthetők. A rendelkezésre álló pontokat négy alapjellemző (erősség, szellemi kapacitás, ügyesség, állóképesség) és további kilenc részképesség (pl. közelharc, varázslás, lopakodás, intuíció, okosság) között oszthatjuk el. Ha nem kívánunk ezzel szöszölni (de miért ne kívánnánk?), a karaktergenerálást rábízhatjuk a programra is. Ugyancsak a szerepjáték vonalat erősíti a részletesen kidolgozott inventory, a gyűjthető tárgyak sokasága, azok használhatósága, de legfőképpen hősünk szövevényes története. A cselekmény Arx-ban játszódik, az egykor háborús, majd rendkívül békés birodalomban, ahol végül úgy hozta a balsors, hogy a nép ne élhessen nyugalomban. Mikor az égről örökre eltűnt az éltető Nap, teljes sötétség és dermesztő hideg borította be a felszít. A civilizáció elviselhető kénytelen volt a föld alá menekülni, ahol még elviselhető a hőmérséklet. Minden rosszban van valami jó, a költözködés összehozta a különböző fajokat (embereket, goblinokat, trollokat stb.), akik a barlangrendszerek kiépítésekor nagyban segítették egymás munkáját. Ám az új, rideg életforma nem kedvezett a békés egymás mellett élésnek, így a külön szintekre költözött fajok idővel ismét egymás ellen fordultak. Eluralkodott a sötétség ereje.

Nagyjából itt kapcsolódunk a történetbe, méghozzá egy föld alatti goblin-cellában ébredve. Ruhánk nincs, nevünkre, előéletünkre nem emlékszünk. A goblin börtönőr ellenségesen rivall ránk – de megbánja még! A szomszéd cellából a fogoly tanácsára alaposan körülnézünk. Biztos ki lehet jutni valahogy. És tényleg, egy jókora kővel szét lehet feszíteni az oldalsó rácsot. Odakint egy combcsont hever a földön, már fel is vettük. Na, hol is van az a nagyarcú fegyőr? Néhány ütés elég neki, kiterül. Asztaláról felmarkoljuk a megmaradt kenyeret és halat, nem felejtjük ott a finom borocskát sem, majd kiszabadítjuk cellatársunkat. Ő felismervén teljes amnéziánkat, az Am Shaegar nevet adja nekünk, mely egy idegen nyelven azt jelenti: „a név nélküli férfi".

MINDEN SÖTÉT ÉS NYOMASZTÓ

A játék kicsit kopottasan indít, PC-gamerek valószínűleg már unják a történetek kezdetén gyakran fellépő emlékezetkiesést, de X-en ez még nem akkora trend, úgyhogy lépjünk is tovább. Am Shagar kalandja szokatlanul lassan indul be. Először ruhát talál, majd sokáig csak összevissza barangol, de idővel azon kapjuk magunkat, hogy ott állunk a politikai viszályok kereszttüzében. A goblin sereg által lemészárolt királyi csapat kapitányától hírt viszünk az uralkodónak. A megdöbben a vereség hallatán, majd minket bíz meg, hogy nyerjük meg szövetségesnek a troll sereget. A trollok viszont addig nem hajlandók nyíltan a goblinok ellen fordulni, míg legértékesebb gyémántjuk vissza nem kerül a goblin uralkodó enyves kezei közül. Természetesen minden problémára Am Shaegar a gyógyír, pedig őt alapvetően más nem nagyon foglalkoztatja, mint hogy ki is lehet valójában.

Kalandjaink során számtalan helyet fogunk bejárni, trollbányák barlangjaitól az emberek városáig mindent. Ám zöldellő fákról, bárányfelhős égboltról és napsütötte mezőkről még csak ne is álmodjunk! A játék atmoszférájára nem lehet panasz, a hangulat mindvégig meghatározóan sötét és nyomasztó. De másképp, mint mondjuk a Silent Hill. Ez nem horror, inkább csak a föld alatti járatok nedves falai ontják magukból a negatív kisugárzást. A magam részéről kevésbé rajongok az ilyesmiért, de ha egy játék hangulata ennyire magával ragadó, az megérdemli a kiváló minősítést.

Tud azonban kifejezetten fárasztó és unalmas is lenni az Arx Fatalis. Például amikor már jó ideje csak bolyongunk az útvesztőkben, nem lelve a továbbjutás kulcsát. Valamelyest segíthet ilyenkor a képernyőn lévő térkép, mert sötéttel jelzi azon területeket, amiket még nem jártunk be. Sokszor túlságosan élettelen a környezet. Kevés a többi szereplő, azok is elég passzívak, viselkedésük gépies. Megszólításunkra a legtöbb csak „hagyjál, most más dolgom van" jellegű válaszokat képes adni. Az olyan esetek meg végképp bosszantóak, mikor az NPC-k nem csak „non player characterek", de teljesen „non computerek" is. Némelyik figura













csak úgy tesz, mintha részt venne a játékban, holott ránk sem bagózik. Például a trónterem melletti élelmiszerraktárban a nő, aki éppen egy hallal foglalatoskodik – biztos filézi. Hiába nyúlom le orra elől a halat, fütyörészve pakolja tovább a nagy semmit az asztalon. De tekinthetjük mindezt fölösleges szőrszálhasogatásnak.

A dolog jobbik oldala, hogy majdnem minden mozdítható. A legtöbb tárgyat magunkhoz vehetjük, a növényekből készíthetünk varázsitalt, a talált gallyból horgászbotot, ezzel lehet pecázni is. Varázslattal gyújthatunk tüzet, azon megsüthetjük a fogott halat vagy az elejtett csirkét és disznót. A kiskutya tetemét, ha jól emlékszem nem lehet megenni, szükségtelenül vágtam le szegényként, élve aranyosabb volt. Az elkészített lakomát egy gombnyomással be lehet burkolni, mondjuk csak képzeletben, mert az evés aktusát mindössze egy gyors, jól hallható csámcsogás jelzi. Kajálni értelemszerűen akkor kell, ha fogyóban az energiánk. Am Shaegar étkezési szokásai annyiból irreálisak, hogy bendője feneketlen, anyagcseréje meg egyszerűen nincs. Hiába adagolok belé egyszerre tíz csirkét temérdek gombával, répával, hagymával, hozzá öt kiló kenyeret rengeteg hallal, simán befal még desszertnek egy rakás almás pitét. És ezek után sem fog a sarokba rókázik, vagy egyéb teendőire sietni. Persze a legtöbb játéknál így van ez, csak hát mindig bizakodik az ember... Sokkal elfogadhatóbb tulajdonság, hogy a sok vörösbor hatására hősünk rendesen lerészegedik, s mindent homályosan, pirosban kezd látni. Sajnos a kép itt sem teljes, mert Am Shaegar ittasan is képes nyílegyenesen képes közlekedni. Az apró hiányosságok ellenére azonban játék közben többnyire azt fogjuk tapasztalni, Arx egy kellemesen lakható karszt.

ERŐSZAK ÉS MÁGIA

Mint említettem, az akció leginkább az FPS-ekhez hasonlatos, csak itt shotgun helyett combcsonttal hirdetjük az igazságot. Ez persze nem teljesen igaz, hiszen elég hamar hozzá lehet jutni egy rozsdás kardhoz, aztán egy fokkal jobb állapotúhoz és így tovább. A harcrendszer egyszerű, lényege, hogy ha közel jön az ellenfél, sózzunk oda neki egy jó nagyot. A sebzés ereje azon múlik, milyen erővel és milyen pozícióból indítjuk a támadást. Jobb ravasszal emelhetjük föl kar(d)unkat. Minél tovább tartjuk ilyen állapotban, annál erősebbben fog lesújtani. Számít a jó helyezkedés is. Például kifejezetten praktikus (habár sportszerűtlen) hátulról, lesből vagy árnyékból (érdemes figyelni a sötétség-mérőt) az ellenségre törni. A harc egyetlen hiányossága talán az, hogy nehéz rendesen felmérni, milyen messze állunk az ellenféltől, így annak kardja néha meglepetésszerűen találja el Am Shaegar testét. A játék nem csak közelharcra fókuszál, lehet például használni íjat is. Az ellenfelek spektruma kellően változatos; van itt minden, arachnofób hajlamokat maximálisan felkorbácsoló, undorító, szőrös pókoktól kezdve a goblin testőrökig. Felettébb érdekes, hogy a játékban bárkit, akár ártatlanokat és barátokat is meg lehet ölni. A töltőképernyők egyikén erre külön ki is tér a program, miszerint nem kell megijedni, senki sem pótolhatatlan a játékban. Van például egy kedves kislány a várudvaron. Egyszer kardélre hánytam, pusztán kíváncsiságból, vajh megúszható-e ép bőrrel ekkora gaztett a játékban. Mivel a rám rontó őrök túlerejéből nem sikerült élve szabadulnom, a válasz jó eséllyel: *nem*. Hasonló eredményre jutottam a király megtámadásával is, csak őt még megölni sem sikerült.

Ha kerülni szeretnénk a nyers erőszakot, beleáshatjuk magunkat a varázslás tudományába. Az Arx Fatalis varázslási rendszere nagyon egyedinek hat, de mint jeleztem, elég kínos is ugyanakkor. Az egészet Peter Molyneux Black & White című játékából vették át az Arkane fejlesztői. (Hagyjuk rájuk, ha már loptak, legalább jó helyről tették.) A varázslás így is izgalmas móka, lényege, hogy nyújtott karral kell a levegőben szimbólumokat rajzolgatni. A PC-s verzióban ezt egérrel lehetett megtenni, itt sajnos csak az analóg nyilakkal tudunk a kézmozdulatoknak irányt adni. (Ha PS2-re is kijött volna a játék, biztos használhatnánk hozzá EyeToy-t. :) A varázsláshoz mindenekelőtt képezni kell magunkat. Ehhez speciális rúnaköveket kell találni, amikről megtanulhatjuk a szükséges szimbólumokat. A játék során összesen ötven különböző varázslatot sajátíthatunk el, érdemes szorgalmasan tanulni őket, mert jól jöhetnek a tűzgyújtáson kívül például teleportáláshoz és csatákhoz is.

A BATYU TARTALMA

A felszedett holmikat limitált kapacitású eszköztárunkból vehetjük elő. Ez többféleképpen is történhet. Játék közben az analóg nyilakat vízszintesen nyomkodva a képernyő közepén megjelenik a cuccok közül öt darab, jobbra/balra lépdelve láthatjuk a többit. Ez így eléggé kéznél van, mégis macerás a használata, mert nem látni mi jön éppen, s mikor érünk körbe a teljes készleten. A back megnyomásával egyszerre látjuk az egész inventory-t, itt kedvünkre pakolászhatunk. Szelektálni csak akkor szükséges, ha menet közben minden vackot magunkhoz vettünk, és nem fér több holmi az amúgy kellően nagy tárkapacitású batyuba. Ami fölösleg, azt átpakolhatjuk ládákba és hordókba, vagy bárhol el is hajíthatjuk. Csak arra vigyázzunk, hogy a „quest item" jelzésű tárgyakat ne hagyjuk el! Két leggyakrabban használt tárgyunkhoz a fehér és fekete gombokkal rendelhetünk gyors elérést is (érdemes az egyiket a life potionre állítani). Ugyanitt, a „Back"-kel hozzáférhető menüben találjuk még karakterünk értéktábláját, valamint egy térképet és a küldetésnaplót, ami minden lényegesebb eseményt feljegyez. De tényleg csak azokat, úgyhogy a párbeszédeket figyeljük nyitott szemmel-füllel, ha nem akarjuk elveszíteni a fonalat.

BUMP-MAP ÉS 5.1

Xbox-hoz mérve a játék grafikája inkább csak *jó*, mintsem *kiváló*. A menü kifogástalan, a töltőképernyők hátterei is nagyon stílusosak (csak a töltési idő ne lenne ennyire hosszú). A PC-n opcionális bump-map funkció itt eleve adott, szép rücskös is tőle minden felület. Kivéve persze a vizet, ami viszont botrányosan *igénytelenül* néz ki. A fényhatások jók, a helyenként leszálló köd szintén. A modellek kissé szögletesek, ruhájuk mintázata lehetne sokkal részletesebb. Ha lefelé nézünk, figuránk animációja elég nevetségesnek hat, de a környezetet figyelve a mozgások megfelelőek. (Az, hogy a goblinok néha fél méterrel a föld felett lépkednek, remélhetőleg csak a tesztelésre kapott korai verzió sajátossága.) Jó lenne ugyanezt mondani a tárgyak illúzióromboló elhajításáról is, de tudtommal az már nem fog változni. Az velük a gond, hogy minden tárgy – például egy tégla és egy szál répa – azonos súllyal, azonos ívben repül ki kezünkből, s puffan hatalmasat a helység végében. Pozitívum, hogy a karakterek szája beszéd közben mozog, még ha nem is szinkronban a kiejtett hangokkal. (A gonosz goblinok így is piszok félelmeteseket üvöltöznek!) Audio vonatkozásban maximálisan remekel az Arx Fatalis. A környezetből mindig kiszűrődik valami nesz, lépteink zajára meg külön ügyelni kell. Lopakodáskor az sem mindegy, páncélban vagy bőrruhában, kövön vagy földúton próbálunk halkan közlekedni. A fegyverek hangja is többnyire élethű, de leginkább hatásos. A combcsont bitang nagyot puffan az áldozat koponyáján, a kard pengéje által kiadott hang függ az anyagtól, amire lesújt. Egyedül a zenét hiányoltam a tesztverzióból, de valószínűsítem, hogy a boltiban már az is a korongon lesz. Hiszen a PC-s változat zenéjét mindenki dicsérte, és azt sem hiszem, hogy csak az acélos csattanások kedvéért támogatja a program az 5.1-es hangzást.

A kiragadott részletek alapján úgy tűnhet, teljesen szabad, kötetlen játék az Arx Fatalis. A helyzet azért nem ennyire rózsás. A történet a látszat ellenére lineáris, és csak a helyes út bejárásával gördül tovább. A pályák sokfelé ágaznak, de az utak többsége körfolyosó vagy zsákutca. Nem kívánom pont a cikk végén elvenni a játékkedvet, csak jelzem, hogy összességében az Arx Fatalis egy fokkal kevésbé komplex, mint amilyennek elsőre mutatja magát. De ha mérlegeljük hibáit és erényeit, mindenképpen az utóbbiak felé billen az egyensúly. Teli van jó feladványokkal (pl. észrevétlenül kirabolni a goblin kincstárat, borral feláztatni az almás pitébe szánt lisztet), nem nélkülözi a humort, s legfőképpen fantasztikus hangulatot produkál. Habár az illúzió mértéke ingadozó, a kimagasló pillanatok bámulatos élményt garantálnak. Az Arx Fatalis nem egy szokványos játék, de ettől függetlenül, vagy pont ezért, ajánlom mindenkinek.

Stiletto



MARTIN BELESZÓL!

Gondolom azok, akik az elmúlt pár hónapban ki sem jöttek a Morrowind világából, kezüket-lábukat törve rohannak majd megvenni az Arx Fatalis-t. Helyes! Szerintem tetszeni fog nekik. Azok viszont, akik a Halo után valami jó kis fantasy csetepatéra várnak, csalódni fognak. Az Arx ugyanis jóval bonyolultabb egy szokványos FPS-nél. Kalandorok ne kíméljék! :)

ARX FATALIS

DREAMCATCHER INTERACTIVE / ARKANE STUDIOS

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1 Játékos
1 mentés 104 blokk

✔ nagyszabású játék
× illúzióromboló apróságok

8 pont

BATMAN RISE OF SIN TZU

Hogyan fogom ezt megmagyarázni? Már rég ott kellene lennem. Szegény kicsi lány, de fog engem utálni. Tuti, hogy nem hív fel, sőt, ha le nem tiltom a számomat, a hívásaimat sem fogadja majd legalább három napig. Pedig én nem tehetek semmiről, ő a hibás.
Hogy lehetett erre a napra mozit szervezni, mikor nagyon jól tudta, hogy ma fogom megkapni a tesztanyagot bentről. Hihetetlen, hogy mennyire nem törődik velem ez a nő, oda sem figyel arra, amit mondok neki. Önző az egész világ. Szegény Én! – mély sóhaj. Na de velem senki nem fog packázni, előbb megnézem mit is kaptam boncolásra, azután elindulok.

Baatmaan!? Őt szeretem…még a képregényhős múltja miatt. Ez a fazon az egyik legjobb forma a sok acéltökű között, bárkit lezúz, ha kell, nem gatyázik egy percet sem. Tesók vagyunk. Talán az ábrázolás jellegbeli hasonlósága miatt, de a képregényen kívül a rajzfilmes változat áll hozzám a legközelebb. Bár a mostanában nyomatott ezredfordulós tini széria már nem olyan meggyőző.

Úgy tűnik a game egy klasszikus Bruce Wayne történetet foglal magába, a sötét szépségű Gotham City díszletei között. Egészen mutatós, akár egy háromdimenziós rajzfilm. Ha jól látom négy különböző szereplővel vághatok neki a kalandnak. Itt van a Nagy Öreg, de választhatom Robint, Batgirlt vagy akár Nightwinget is. A jó választás egyértelmű. No nézd csak, ezt a történetet egy képernyőn akár ketten is nyomhatnánk az én galambommal. Ej, de elkelne mellém egy dögös denevérlány.

*Szegénykém biztos már sorban áll a jegyekért. Piszok dühös lesz rám. Lesz*rom, magának köszönheti az egészet, miért nem figyelt oda jobban.*

Milyen nehézségi fokon szeretnék játszani? Az easy-nél nincs könnyebb? Elég lepukkant környék, nem csoda, hogy hemzsegnek itt a rossz arcú bűnözők. Jön is a sok szemét bőven, de majd lerúgom mindet egy pörgőssel. Mi a frász van már megint ezzel az elhízott irányítóval. Startmenü, gombkiosztás újrakalibrálás. Így már mindjárt más. Fejrúgás, jobbhorog…? Ennyi? Startmenü, gombkombinációk. Ennyi?? Hát ez tényleg nem sok. Kell itt lennie valamiféle denevér játékszernek



is. Megvan, fekete gomb. Hát ez a bumeráng nem túl ártékony, mindössze elkábítja a delikvenst. A környéken fellelhető és fegyverként is használható tárgyakat a piros gombbal tudom felvenni és ugyanezzel bele is vághatom a felém rohanó féreg arcába. Ez igen, ettől rögtön padlóra került a szerencsétlen.

Most már tényleg el kellene indulnom, mert a végén még komoly verekedés lesz ebből a késésből. A múltkor is úgy fülön vágott, hogy teleszaladt a szemem könnyel. Ráadásul a buszmegállóban ütött meg. Mindegy, a férfi én vagyok és az lesz, amit én akarok. Tehát maradok.

Ütök, rúgok, rúgok, ütök és most egy hang azt mondja feltöltődtem valamiféle extra energiával. No, most ha nyomva tartom az ütés vagy a rúgás gombját akkor…az anyját, mekkorát rúgtam! Ez nagyon király, bár az energia kijelző csíkja vészesen csökken. Gyorsan ütök még néhány keményebbet, aztán kezdhetem elölről a feltöltést. Kár hogy elfogyott ez az extra cucc, mert nagyon hatékony voltam vele még az erősebb ellenfelekkel szemben is. Huh, ennek a pályának vége, lássuk mit nyertem! Egy új helyszínt és néhány színes érmét, amit a főmenüben található butikban különböző rajzokra és más a játékkal kapcsolatos hasznos és kevésbé hasznos holmira válthatok. Nem mondom, volt akció bőven, bár egy kicsit egyhangú a dolog a szűkre szabott ütésfajtáknak köszönhetően. Most látom csak, hogy az érméimért cserébe újabb kombókat is vásárolhatok. Veszek valami nagyon masszívat. A jó életbe ezek állati drágák, jobb lesz, ha nem költök mindenféle hülyeségre és inkább értelmes dologra kuporgatok. Vissza az utcára! Hát ez majdnem olyan, mint az előző szakasz volt. Most is időre kell ártatlanokat menteni, és izomból üthetjük ezeket a nyavalyásokat ahhoz, hogy végleg a padlón maradjanak. Jó taktikának tűnik az, ha a rendelkezésünkre álló időt megnövelő túszszabadítással várunk az utolsó másodpercekig, így lesz a leggazdaságosabb. Ugyanezen elmélet szerint spórolok a feltöltött extra erővel is, amit nehezebb helyzetekben és ellenfeleknél használok fel. Persze amilyen gyengén játszom nekem szinte állandóan szükségem, volna minden bonuszra. De megérkeztem ennek a pályának a végére is. Lássuk csak: értékelés…, színes érmék…, butik. Ezt nem hiszem el, még mindig nem elég arra, amit kinéztem. Nem bírom ki, veszek egy olcsóbbat. Új ütés, új pálya. Na most mi van, megint ugyan az a helyszín vagy itt mindegyik így néz ki? Ráadásul az ellenfelek sem akarnak változni. Most már szívesen megnéznék egy másik ütnivaló fejet. Az első és a harmadik pályarész között, mindössze annyi a különbség, itt már feltűnik néhány, a többitől eltérő színű pulóvert viselő delikvens. Talán ők valami főnök félék. Ez nem jött be, ezek a színes ruhások még gyengébbek, mint az elődei. Mi folyik itt? Végre vége. Jó hosszú és egyhangú pálya volt ez. Ráadásul az irányítás némiképp megerőltetővé vált, és az előzőleg vásárolt kombó sem valami nagyszám. Gyerünk tovább! Nini átvezető képsorok, természetesen a játék motorjával készült minden kocka. Új környék?! A frászt új környék, ez ugyanolyan mit az előzőek. Istenem, történjen már valami érdekes, megelégedném már egy másik utcával is, vagy ha egyszerűen kisütne a nap. Nem mintha a városi fények nem lennének mutatósak és az utcai lámpák által keltett fény-árnyék hatással bármi bajom is lenne, csak hát a változatosság, az gyönyörködtet engem igazán. Nem lehet panasz a robbanásokra és effektekre, bár egyik sem díjnyertes. Ez az egész annyira középszerű, hogy a zenére sem tudok rosszat mondani miközben dicsérni sincs miért. El fogok aludni…



Csörög a telefon, de miért a vonalason hívnak? Biztosan az én kedvesem az, és engem akar. Elnézve ezt az átlagos anyagot, simán elmehettem volna moziba, és akkor nem lenne ez a para. Elhallgatott a csörgés…nem tetszik ez nekem. Most már mindegy, ha már itthon maradtam, újra nekiugrom a denevérmaszkosnak.



Végre egy igazi főellenség, aki nem más, mint a félelem mestere: Madárijesztő. Rendesen megizzasztott a vén rohadék de a végén csak felkentem csórót a falra. Még néhány újszerű helyszín és szembe kerültem Agyagpofával. A végére csak beindult ez a game, de vészesen fogy a motivációm. Attól tartok, ha most abbahagyom, többet nem kapcsolom vissza Wayne úrfi legújabb kalandjait. Elég! Szép meg minden, de Sin Tzu-val küzdjön meg a Szuperman, mert én tuti nem fogok. A motor szépen mozgatja a karaktereket, és a hátterek sem csúnyák, ráadásul akció is van bőven. Talán az eddigi legjobb Batman adaptáció a dobozra, sőt még arra is képes, hogy átcsempésszen valamicskét a történeteket átjáró hangulatból. Ezt erősíti a rajzfilm sorozatból jól ismert főcímdal és a történetet aláfestő pörgős zenék. Ezek után nem is értem miért nem vagyok a progitól eldurranva. Meglehet, az a baj, hogy valamennyi lényeges összetevőben csak parányi élet

A SÖTÉT LOVAG ÚJRA ÜT

lakozik, ami az elején ellobban és nem hagy maga után mást csak egyre fogyó lendületet és közönyt. Nem utálom a BROST-t, mert egy ideig boldoggá tudott tenni, de ez csak egy egymenetes kapcsolat volt. Remélem ezt az én tündérvirágszálam is megérti majd.

Valaki dörömböl az ajtón. Üti, mint aki megveszett. Ebből baj lesz. Bátorság! Megyek már drágám, nyitom már drágám…

SiD



MARTIN BELESZÓL!

Nem annyira rossz, higgyétek el, nem annyira rossz! Kicsit vérszegények az ellenfelek, kicsit sötét minden, kicsit retro Megadrive-os *Streets of Rage* a feeling, de nem rossz. Én kétjátékos módban gyűrtem a progit, és úgy kifejezetten *szórakoztató*! Ha ti is ketten nyomjátok, akár 8 pontot is megelőlegezhettek neki!

BATMAN: RISE OF SIN TZU

UBI SOFT

MÁS VERZIÓ: GC, PS2, GBA

grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

1-2 Játékos
32 blokk

✔ a főellenségek
× egy idő után menthetetlenül halványulni kezd

7 pont

CRIMSON SKIES
HIGH ROAD TO REVENGE



Egy játék, aminek elindításánál a Yager jutott először eszembe. Egy játék, amit nagyon vártam már, mivel az időig ízelítőként bemutatott filmek alapján joggal lehetett áradozni róla, mert meseszépnek tűnt. Ez egy ilyen játék. **Crimson Skies** a neve, akik pedig „összetákolták" nekünk (Fasa Studio) már egy olyan programot is letettek az asztalra, mint a Mech Assault. Az egy kellemes akciójáték volt. Nem túl nagy sztorival, pofás grafikával, remek hangulattal...egészen addig, míg meg nem untuk az öldöklést. A CS esetében csak ámuldoztam a már említett videók megtekintése után. Gondoltam „fasa" srácok dolgoznak ennél a gárdánál, most is remek kikapcsolódásnak nézünk elébe :) Abban meg csak reménykedtem, hogy valamennyire értelmesebbé teszik a körítést, mint a korábbi alkotásukban. Most mit mondjak... „A remény hal meg utoljára..."



MI EZ? KÁRTYAJÁTÉK?

...gondolhatnánk a kezdőképernyőn, ahol pár kártyalap látható. Azután viszont beindul egy kis kedvcsináló film, ami rögtön eszünkbe is juttatja, milyen stílussal állunk szemben. Repülős... Lövöldözős... Na ja. Volt ennek a stuffnak egy kis előzménye is, de csak PC-re. Az meg minket ugye nem túlzottan érdekel. Legyen elég annyi, hogy ez már a második rész.

Visszatérve a bevezetőre. Pár CG animáció, valami utópikus világkép, amiben mindenféle repülő szerkezet népesíti be az eget, meg a játékból kiollózott részek. Na...ezek gyönyörűek! Az éjszakában zajló nagyvárosi durrogtatás nyálcsorgató, éppen úgy, mint a sziget feletti manőverezés, vagy az esőben lövöldözés valami hatalmas, póklábú gépre. Na jó...nem kínzom magam tovább, jöjjön a menü. Új játék, régi...bemutatók. Na, ezt az utóbbit gyorsan megkuksizom. Játszható verzióban csak Voodoo Vince található, de látványosságnak ott vannak a Microsoft sportszériájának (XSN) jelenlegi résztvevői. Sok szót nem akarok rájuk pazarolni, legyen elég annyi, hogy ha játékélményben is hasonlót produkálnak majd a fejlesztők, mint látványban, akkor az EA munkásainak eléggé fel kell majd kötni a gatyájukat. Az NHL szemet gyönyörködtető (az árnyékokat még csiszolni kellene kicsit), ahogy a Links is (szevasz Tiger Woods), Top Spin (itt volt az ideje egy Virtua T konkurenciának...apám, ez gyönyörű), valamint az Amped második része is az (az SSX nekem soha nem tetszett...csúnya, valamint túl árkád). Na...ennyit erről, jó volt látni őket, kíváncsian várom a kész játékokat.



Most már elindítom a CS-t. A rövid kis kezdés után (amiben kiderül, hogy hősünk nagy nőcsábász, valamint képes Indiana Jones-t megszégyenítő mutatványokra), már kint is találjuk magunkat a szabad ég alatt, a repcsinkben tehénkedve. Betty leányzót kell követni, a tréning gyakorlatait pedig végrehajtani (irányítás, lövöldözés léghajókra, tornyokra, majd egy apróbb éles bevetés). A grafika mennyei! Remek munkát végeztek a kódolók. Gyönyörű víz, azon meggyőzően megcsillanó napfény, jól kidolgozott szigetek, aprólékosan felépített repülő...na, meg az is eszméletlenül néz ki, ahogy ráereszkedünk a vízre, a repülő pedig beleveri a permetet a kamerába. Jó szokásomhoz híven rögtön Bettikére kezdtem lövöldözni, csak kipróbálás céljából, hogy vajon mi lesz az eredmény. Betti cica füstöl, lángol, majd korrekt látványvilággal apró darabokra robban, fekete felhőket hagyva maga után, amik gyorsan szét is oszlanak. Ez szép volt. Pá-pá Betti cica...meg pá-pá küldetések, mivel a program keményen megorrolt rám. Legalábbis erre tudok következtetni abból, hogy egy „mission failed" felirat kíséretében eltanácsol a főmenübe. Köszönöm szépen, nem élek vele (csak a szex, pia, rákkendroll...illetve inkább az első, meg az utolsó), újra nekikezdek, hogy rontsam kicsit a levegőt :)

LÖVÜNK, GYORSÍTUNK, VERSENYZÜNK, VÉDÜNK...ÁSÍTUNK

Vazzeg Fasa...most ezt miért kellett? Pár órányi játék után úgy hajítom sarokba az irányítót, hogy sírva panaszkodva szalad édesanyámhoz. Rettentően elfáradtam pár helyszín kivégzése után! Ja...jó...nem szaladok ennyire előre.

Kezdem inkább azzal, miről szól a program. Hmmm... *Semmiről*. Ja, de, persze, van története. Egy nagy nulla. Jópofi főhős, legyilkolt tudós, titkos fegyverek, gonosz bácsik, akiket el kell intézni. Először egy szigetvilágban nézelődünk, pár missziót végrehajtunk, versenyezgetünk az idő ellen pénzgyűjtés céljából, satöbbi. Az egészen mókás, ahogy benyomulunk egy titkos bázisra, amit szét is robbantunk, de a legjobb az, amikor beborul, szakadni kezd az eső, és jön valami főellenségszerű akármi. Először a Zeppelinre hajaz, de később már felveszi a bemutatóban látott „pókizé" formáját. Látványos, hangulatos. Megyünk a bányákhoz, ott is küldetések, őrzés-védés...miegymás. Itt már kezd unalmassá válni a dolog. Persze itt is versenyezhetünk. Kell is a pénz, mert lehet fejleszteni a repcsiket (jó párat be lehet gyűjteni...vadásztól a kis béna, egyszemélyes sétarepülőig), csak megfelelő mennyiségű összeg kell hozzá. Na meg medál, amiket a pályákon gyűjthetsz be sok-sok kereségéléssel, vagy a feladatok végrehajtásával. Utóbbiakból van bőven mindenhol. Vonat elpusztítása, rakomány szállítása, célszemély védelmezése, ellenséges gépek likvidálása. Valami ilyesmi. Ez elsőre még jól is hangzik, csak olyan jellegtelen az egész. Hol vannak a Yager remek párbeszédei...a lelőtt ellenfelek halálsikolyai? Vagy a késztetés, hogy menjünk tovább, szedjünk darabokra mindenkit? *Elveszett valahol a csodás grafikai motor alakítgatása alatt*. Pedig nagyszerű programot lehetett volna alkotni.



A LEVEGŐT HASÍTVA

Átszállhatunk másik járgányokba a feladatok alatt is...különböző lövegeket, ágyúkat vethetünk be a rajokban támadó ellenfelekkel szemben. Szóval vannak itt jó dolgok. De még egyszer mondom...nincs késztetés! Hiába a gyönyörű (komoly filmekbe illő) zene, hiába a tényleg rendkívül igényes környezet (még a Yager is gyengébb volt grafikában, pedig az sem csúnya, sőt...). Hiába minden. Kaptunk valamit, amihez marha nagy kedvünk lenne, de aztán inkább grimaszolva félretoljuk, mert elég volt annyi belőle, amennyit hirtelen elfogyasztottunk.

Sokan dicsérik az online módot különböző külföldi fórumon. Hát nem hiszem, hogy esténként pont repkedni, lövöldözni mennék fel az internetre. Akkor már inkább valami RPG, vagy FPS...esetleg autós program menjen a világhálón. Különben sincs erre lehetősége még túl sok magyar X gamernek...

Nem tudok mást mond ani: sajnálom! Sajnálom ezt a játékot, mert ilyen alapokból remekművet, maradandó alkotást lehetett volna kihozni. Amit kaptunk: gyönyörű repülős program, kevés tartalommal, ismétlődő missziókkal. Nem sokan fogják élvezni, ráadásul sok türelem kell hozzá, hogy igazán ráharapj. Már ha ráharapsz. Esetleg repülés-mániásoknak ajánlható. Mert a fizika elég jó, megfelelően lehet manőverezni, vagy csavargatni a gépet ide-oda.

Talán azért érdemes próbálkozni vele, mert grafikai demonstrációnak tökéletesen megfelel.

BÖJTÖS GÁBOR
bojtosgabor@freemail.hu

MARTIN BELESZÓL!

A CS egyjátékos része nem fogott meg igazán, de ez nem gyengeségének tudható be – most azt a korszakomat élem, amikor nem hoz tűzbe a szingli repülős-lövöldözés. Az online módusz viszont véleményem szerint FANTASZTIKUS! Ha tudnám, hogy a magyar Xbox-os gamerek legalább 60%-a rendelkezik Live hozzáféréssel, bátran adnék 9-et is a programra!

CRIMSON SKIES: HIGH ROAD TO REVENGE

FASA STUDIO / MICROSOFT

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	közepes
zene / hang:	kiváló
hangulat:	közepes

1-4 Játékos
1 mentés 8 blokk
link támogatás, live támogatás

✔ eszméletlen szééééééép!! jó fizika, minőségi zenék
× hiányzik belőle valami, ami igazán megfogná az embert

8 pont

KÉZ ÉS LÁBTÖRÉST! :)



amped 2

Bár még csak meteorológiai szempontból, de nincs mese, nyakunkon a tél. Előkerült a Bundeswehr kabát és már a kesztyűt is meg kellene keresnem, hogy ne fagyjon le a kezem, ha jó szokásomhoz híven lekésem a reggeli villamost és negyedórás gyaloglásra kényszerülök. A hideg tehát már javában itt van, úgyhogy a téli sportok szerelmesei már valószínűleg tűkön ülve várják az első hózáporokat, amikor majd a végtelenül hosszúnak tűnő várakozás után végre ismét leporolhatják kedvenc korcsolyájukat, szánkójukat, sílécüket vagy *hódeszkájukat* és rohanhatnak ki a szabadba a jó levegőre csúszkálni / siklani. Hogy a havazás beálltáig hátralévő időben ne unatkozzunk kaptunk már egy meglehetősen finomra sikeredett SSX 3-at (Konzol 2003. októberi szám), most pedig a Microsoft próbálja enyhíteni a várakozás kínjait, a méltatlanul hanyag bánásmódban részesült Amped folytatásával.

Nyakszaggatóan dögös a soundtrack, ezt már a kezdetekkor nyugtáztam. A készítők valószínűleg nem díjazzák a nyálcsorgató zenéket, amit az is alátámaszt, hogy az Options/Soundtrack menüben az emo stílus alapértelmezésben ki van kapcsolva, nem úgy, mint a hardcore, rock, ska, rap vagy electronica. Helyes! :) A számtalan előadó közül csak a Suffocationt hiányoltam, no de nem ez a lényeg. Kezdjük egy csalással az Options/Cheat menüben, ami bár a mentési lehetőséget lockolja, de arra jó, hogy belekóstolhassunk valamennyi pályába (AllLevels, kikapcsolása NoCheats), mondjuk Free Ride módban. Előtte azért nem árt átvenni az oktató mód hét leckéjét, ahol hamar meggyőződhetünk róla, hogy mennyire érzékeny a game irányítása. Ideggyenge, remegő kezű játékosoknak csakis a gyógyszerük bevételét követően ajánlott a kihívásoknak nekiveselkedni. Az irányítás részletezésére nem vesztegetnék szót, ha valaki a kellően szájbarágós Tutorials módban nem képes elsajátítani a kezdéshez szükséges tudásanyagot az vagy csapja fel a kézikönyvet, vagy dobja ki a játékot (esetleg nekem is adhatja:).

Ha van rá módotok, rögtön kezdjétek egymás egojának földbe döngölésével, természetesen Multiplayer módban. Két gép, egy System Link-mode kiválasztás és máris egyszerre akár nyolcan róhatjátok a pályákat a legmagasabb pontszámú vagy a legtöbb pontszámot érő trükköt végrehajtó játékos megtisztelő cím elnyerése érdekében. Ha a haverokat nem tartjátok méltó ellenfélnek, akkor nyugodtan benevezhettek Xbox Live! versenyekre is, ismerve azonban egypár agyament netes srác teljesítményét várhatóan a nulla fele tendáló sikerrel.



A játék gerincét a karrier mód képezi. Mielőtt harcba indultok érdemes egy kis időt szakítani a karaktergenerálásra, annál is inkább, mert megfelelő öltözet választása esetén a plasztikai sebészet legújabb vívmányainak eredményeit is közelebbről szemügyre vehetitek. Karakterünk egyébként ötféle fejleszthető tulajdonságot mondhat magáénak, úgy mint pörgési sebesség, ugrási magasság és levegőben tartózkodási idő, egyensúly és helyzetváltási sebesség. Súlyozott jelentőséggel bír a pályákon nyújtott produkciónk, mert a tulajdonságok fejlesztésére felhasználható skill pontok bezsebelése erősen teljesítményfüggő, ráadásul a ranglétrán is csak a pályákon végrehajtandó feladatok teljesítését követően sorolhatunk előre. A rangsorban betöltött pozíciónk determinálja azt, hogy a tizennégy hegycsúcs közül melyeken csúszhatunk le (értelemszerűen minél menőbbek vagyunk, annál több szakasz lesz unlockolt), kössétek fel tehát a gatyót! Úgy is fogalmazhatnék, hogy aki nem kockáztat, az ott fog megrohadni az első pályán! :)



Minden hegycsúcs több kis szeletre van osztva, ha egy kicsit tátani akarjátok a lepénylesőtöket nézzetek bele a Mountain Preview-ba, a látvány valami egészen elképesztő. Nagyon jól néz ki tehát a game, de azt azért hozzá kell tennem, hogy nem – vagyis nagyságrendileg kevesebbszer – éreztem tériszonyt, mint az EA BIG új játékában. Persze ez annak is köszönhető, hogy ez a game sokkalta realisztikusabb, mint az SSX széria. Inkább azt mondom, hogy realisztikusabb lehet, mert életemben nem hódeszkáztam. Egyrészt nincsenek negyedórás lesiklások és a legtöbb ugrás magassága is a hihető kategóriába tartozik. Nem kell üvegtáblákon keresztülrobbanni, nem kell menet közben agyonverni az ellenfeleket. A lehetőség szerint minél nagyobb pontszám trükkök, kombók, stílusugrások garmadáinak bemutatásával való elérésére és a fényképészek előtti pózolásra kell koncentrálni, a keménykedés pár hóember lerombolásában merül ki (ebben a cikkben is meg kell említenem, hogy ha *igazán* zúzni akarok, akkor arra ott a zseniális Manhunt).





A hegycsúcsok gyönyörűek, de e téren mintha egy fokkal szebb lenne az SSX. Itt valahogy nem úgy esik és porzik a hó, nem úgy csillog a jég, nem úgy süt a nap, nem úgy borul be az ég, mint ahogy azt a PS2-es vetélytárs prezentálja. Főként a fákat, de néha a tereptárgyakat is késve teszi ki a játék, ezt a kollégánál is megfigyelhető, de ott még nagyjából megideologizálható jelenséget egy X-en azért illett volna kiküszöbölni. Az animáció mint ahogy az elvárható szép folyamatos és akadozás mentes. Apropó, akadozás! A kameramant jóegynéhányszor kedvem támadt volna fenékbe billenteni, képes olyan pozíciókból is több másodpercig tudósítani – mondjuk egy háztető vagy egy fenyőfa totális takarásából –, melynek köszönhetően karakterünkből szó szerint semmit nem láthatunk. A finomra hangolt, és a közepesnél talán egy fokkal nehezebb irányításról már szóltam, de ott nem említettem a játék egy még az előbbinél is zavaróbb tényezőjét, a beakadásokat. Hihetetlen, hogy minden különösebb erőfeszítés nélkül olyan helyekre van módunk besiklani, ahonnan vért izzadva tudunk csak kikecmeregni. Felháborító! Mindent összegezve azért bátran állítom, hogy a játék egyenrangú partnere, méltó vetélytársa az EA-s csodának, bár az SSX mint már említettem egy fokkal talán szebben néz ki. Ha vásárlásra adjátok a fejeteket, akkor véleményem szerint a két játék közt aszerint döntsetek, hogy realisztikus vagy „arcade" programmal kívántok-e játszani. Kéz és lábtörést! :)

[D a e]
suffocation@freemail.hu



MARTIN BELESZÓL!

Nem voltam rest, nekiestem az Xbox-os Amped 2-nek és az SSX3-nak is, közvetlenül egymás után. Nem könnyű dönteni, mert voltak dolgok, amik az egyikben, voltak, amik a másikban tetszettek jobban. Én az SSX3-at venném meg, ha választanom kéne...

AMPED 2

MICROSOFT GAME STUDIOS

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1-2 Játékos
1 mentés 32 blokk, live támogatás

✔ realisztikusan hat, állat soundtrack
× érzékeny irányítás, beakadások, nem eléggé változatos

9 pont

PÁNCÉLOSOK, MÉGSEM TANKOK





EGY LEVÉLBŐL...

Minden karácsonykor valami izgalmas ajándékon töröm a fejem, amivel meglephetném az öcsémet. Mivel ősszel Xbox-ot kapott születésnapjára, úgy gondoltam az idén nem lesz nehéz dolgom. Kerestem, kutattam és a rengeteg szemét játék látványától egy csöppet elkeseredtem, aztán a Konzol októberi számának *Előétel* rovatában láttam valamit. A cím régi emlékeket ébresztett bennem, még a műholdas tévézés itthoni hőskorából. Az akkor a világot jelentő Sky és SuperChannel reggeli rajzfilm-összeállításaiban állandó sztárvendég volt a Tini Ninja Teknőcök rajzfilmváltozata. Később tudtam csak meg, hogy a hősök eredetileg képregény-füzetekben kezdték a pályafutásukat. Idővel aztán, Leonardóék harcművészetét a mozivásznon is csodálhattuk több részen keresztül.

De nem akarom hosszúra nyújtani a levelemet; ott tartottam, hogy az újság hasábjain rátaláltam egy ígéretesnek tűnő lehetőségre. A teknőcök Dobozon való feltűnése arra bíztatott, hogy másnap rendeljek is belőle egyet a netről. Teltek a hetek és a múlt pénteken megérkezett hozzám a várva várt anyag. Éppen csak bezártam a postás után az ajtót, máris valami megmagyarázhatatlan izgalom fogott el. Két kézzel szaggattam a lapos dobozt rejtő csomagolást és már izzítottam is a gépet. Örültem, hogy idejében megérkezett a küldemény, mert így még öcsém másnapi hazaérkezése előtt nyugodt körülmények között bevizsgálhattam a Konami sikergyanús adaptációját. Ami fogadott, az a rajzfilmből jól ismert kedvcsináló volt. Nem is vártam mást, bejött és a kedvem is „meg lett csinálva". A 2D-s tévés műsorok után most a cel-shading eljárásnak hála 3D-ben jött az élmény, amit tovább fokozott a tudat, hogy lehetőséget kapok a hősök sajátkezű irányítására. Egerésztem még egy darabig a gombkiosztás újrakalibrálásával, majd türelmetlenül a történet közepébe ugrottam a STORY MODE-on keresztül.

Semmi újdonság, megint csak megszállott ellenfelünk, Shredder kavarja a szagos kását. Természetesen senki sem hiányozhat a díszes kompániából és a régi barátok, April és a maszkos hoki bajnokunk, Casey Jons is előbb-utóbb feltűnnek a színen. Gondolom ti ott az 576-nál mindnyájan tisztában vagytok a beat' em-up stílus lényegével, sőt biztos vagyok abban is, hogy az olvasók többsége sem értetlenkedik e kifejezés hallatán. Én mindenesetre azzal sem voltam tisztában, hogy szeretem-e. Ettől függetlenül a felkínált négy karakter közül kiválasztottam személyes kedvencemet, a botok urát, Donatellót és nekivágtam a legelső stage legelső szakaszának. Egy stage – vagy nevezzük inkább helyszínnek – öt kisebb részre lett felosztva. (Megjegyzem kellemetlenül érintett az a tény, hogy mentésre csak az ötödik, azaz az utolsó szakasz teljesítése után van lehetőség.) Tehát ha nem fejezünk be egy helyszínt, másnap kezdhetjük elölről a terület megtisztítását. No de sebaj, mert ha élvezetes a munka, akkor ez nem fáradság. A történet kezdetén otthonunkból, a város csatornahálózatából indulva vághatunk a nagy kalandnak.



A látvány *felejthető*, az akció *egyhangú*. A tömegesen támadó robot-pudlik pedig kifejezetten sértőek. Ezt gondoltam a legelső találkozáskor és már bántam, hogy ilyen könnyen döntést hoztam a karácsonyi ajándékozást illetően. Azután feltűnt valami, aminek a funkciójával egyenlőre nem voltam tisztában. A bal felső sarokban ugyanis egy apró „combo" felirat mellett egy számláló kezdett eszeveszett pörgésbe, látványos és eredményes támadásaim nyomán. Még mindig nem tudtam mi történik, mégis valahogy jobb kedvem lett az egésztől. Egyre nagyobb élvezettel pörögtem, ugrottam és kaszaboltam, miközben a számláló kijelzőjét lestem. Mohóságom végül odáig fajult, hogy kifejezetten követeltem az ellenfél tömeges támadását, ilyenkor ugyanis a kör közepén állva valami őrületes osztásba kezdtem. Úgy tűnt valamire ráérezhettem, mert a szakasz végi értékelőben az elért kombó-sorozatom új rekordként lett értékelve. Jíhá, már ezt is vágom! Lendülettel kezdtem tehát a következő pályának, ahol már azt is felismertem, hogy a gombnyomkodás őrületében rendszer van. Végigpróbáltam az összes irány és ütés egyvelegét, az után úgy gondoltam, hogy némi gyakorlással már tudatosan is képes vagyok választani a hatásos formagyakorlatok között. Ahogy a történetben haladtam előre, valamivel változatosabbá váltak a rajzfilm alapú hátterek, bár az akció lényege ugyanaz maradt. A főellenfelek közt azért mutatkozott némi eltérés, ami üdítő színfoltja volt a gondtalan kaszabolásnak. Már a harmadik nagy helyszínt gyűrtem, mikor azt éreztem, nincs kedvem tovább játszani – meguntam. Kikapcsolódtam ugyan, de valahogy nem lettem több a játék után. Persze akkor még nem sejtettem, hogy az ilyen jellegű gamek nem adják magukat ilyen könnyen. Néhány óra elteltével ugyanis újra fellángolt bennem a vérszomj és ismét a képernyő előtt tomboltam. Megvilágosultam: nem a parti befejezte *után* érzem a kielégülést, hanem *közben*. Mivel a TMNT mégis csak egy „üsd-vágd nem apád nem anyád" stuff, nem tudtam, hogy apámnak és anyámnak mi lesz a véleménye erről az első látszatra agresszív játékról. Először is el kell érnem náluk, hogy töltsenek egy kicsit több időt vele, mielőtt még lesújtóan nyilatkoznának az ajándékomról.

A készítők az elmúlás ábrázolásához igen finoman és emészthetően nyúltak hozzá, áldozataink teteme egyszerűen elpárolog, a mechanikus ellenfeleink pedig leállásukat követően stílszerűen felrobbannak, ezzel komolyan megsebesítve a közelben állókat. Az utcákon jó néhány interaktív tereptárgy is akad, melyeket akár meg is rongálhatunk vagy éppen – az olajos hordók esetében – fegyverként használhatunk. Az ilyen esetekben látható robbanás- és tűzeffekt nem jelent feltétlen vizuális orgazmust – amolyan rajzfilmesen lett kivitelezve. Piros és rá van írva „BooM"! Ezek a jellegzetesen képregényes feliratozási megoldások egyébként az ütésekhez is járnak, amiket a főhős harci kiáltásai tesznek még emlékezetesebbé. Majd elfeledkeztem a távolsági fegyverek említéséről, de ez csak azért történhetett így, mert nem sok szót érdemelnek a nehézkes célzás miatt. Egyébként, ha célt érnek, meglehetősen nagyot sebeznek, ráadásul kombó pontokat is kapunk értük.

A játékmódok közül szót érdemel, hogy akár ketten is nyomhatjuk a küldetéseket, ami elég nagy show-nak ígérkezik. De mérkőzhetünk egymás ellen a VS MODE-ban, ahol a választható karakterek száma a sztori módban elért sikereinknek nyomán egyre bővül. Mint ahogy az mára már kötelező opcióvá vált, most is van egy galéria, amit a DATABASE opcióban tekinthetünk meg.

Teljes kis progi ez a TMNT függetlenül attól, hogy elég hamar egysíkúvá válik. Ettől eltekintve örülök, hogy van még egy kis időm ünnepekig, ami alatt titkosban végignyomhatom a történetet. Összességében nagyon jól szórakoztam a játékkal, csak néha besokalltam. Ami a technikai részleteket illeti, a kamerakezelésre nem lehet panasz, még ha van is néhány apró nézőpontbeli baki. A zene és az effektek még ha rajzfilmihletésűek is, hamar jellegtelenné és üressé válnak. A grafikától azt kaptam, amit vártam: folyamatosan animáló szereplőket és a tévéből jól ismert egyszerű háttereket. Végül is késő éjszaka hagytam abba a játékot, amikor valamiféle kettősség lett úrrá rajtam. Nem nyúltam nagyon mellé, amikor ezt az anyagot öcsém ízlésének megfelelőnek gondoltam, most mégis úgy vélem, talán veszek még neki valami különlegesebb és személyesebb apróságot.

Mindenesetre köszönöm, hogy olvasásra méltónak találtátok levelemet, amit hosszas vacakolás után írtam csak meg nektek. De ha már így együtt vagyunk, szeretnék az újság összes dolgozójának és az olvasóknak nagyon boldog karácsonyt és egy tuti újévet kívánni.

Egy régi előfizető.

Ui.: Ha nem raktok be az újságba, idén nem lesz karácsony ;)

SiD





MARTIN BELESZÓL!

Nagy bunyós gamer vagy? Ess bele. Egyébként csak multiban móka. De úgy eléggé ütős! Tetszett a grafikája.

(Hát ez elég vérszegény komment volt Martinkám. Igazán megerőltethetted volna magad...)

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

KONAMI

MÁS VERZIÓ: PS2, GC, GBA

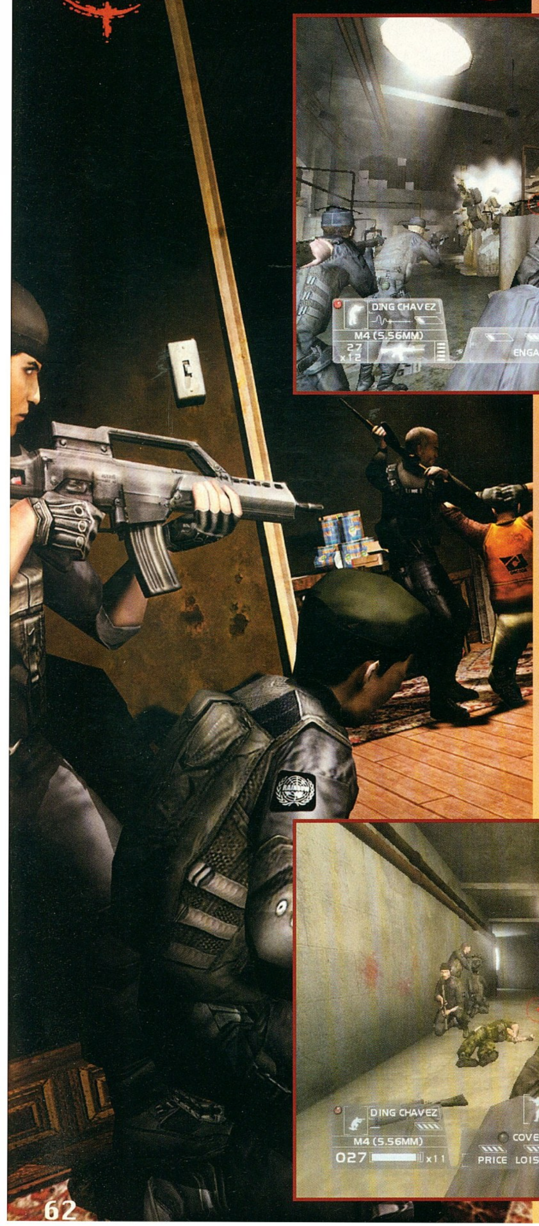
grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1-2 Játékos
41 blokk

✔ változatos támadások, könnyed irányítás
× nehézkes távolsági fegyverhasználat, halovány zene

7 pont

Tom Clancy's RAINBOW SIX 3



A hogyan azt már Grath kollégám is megjegyezte a múltkori számban: a francia illetőségű Ubi Soft háza táján történt valami! Valami, amit még mindig nem teljesen dolgoztunk fel. Pár évvel ezelőtt már-már eltemette magában néhány ember ezt a céget (köztük én is). Megjegyzem, joggal. Semmi igazán nagy címük nem volt, rengeteg béna játékot adtak ki, szinte csak két sorozatuk hozott pénzt, mégpedig a Rayman (amit én speciel marhára rühellek), valamint a Rainbow Six. Azután kis csönd következett, majd bejelentették a Splinter Cell munkálatait, ami már előzetesben is nagyon ütött. Megjelent közben a Ghost Recon, ami szintén pofás lett, de R6 rokonsága miatt nem okozott nagyobb megdöbbenést. A Splintert kiadták, és szinte rögtön kultikus anyaggá vált. Ez már meglepő minőség volt az „uborkáknál”...de ezek után következett a sorozatos ámulás: XIII, BGE, POP. Mind-mind remekműnek ígérkezik. Az Ubi pedig felfutóban! Talán híresebbek, mint eddig valaha. Minden tiszteletem az övék. Manapság a nagy múltú cégek sorra csalódást okoznak, megszűnnek, de maximum csak tartják a helyüket. Erre jön az Ubi, akik nem csak visszajönnek a lejtő aljáról, de rögtön az élvonalba juttatják magukat. A legjobb az egészben, hogy régi sorozatukat, az Rainbow-t sem hagyták pihenni, mivel nyáron már kiadták PC-re a legújabb fejezetet Raven Shield néven. Nagy örömünkre nekünk sem kellett ezt sokáig nélkülözni, végre elérkezett hozzánk is a **Rainbow Six 3**, méghozzá (konzolokon) exkluzív X-es címként.



A SZIVÁRVÁNY EREJE

Szereted a veszélyeket? Szereted az adrenalint? Szereted azt érezni, hogy halandó vagy, bármikor meghalhatsz...még egy játékban is... Ja, és mindezt az FPS műfajon belül? Megmondom őszintén, én nem annyira kedvelem, amikor *már-már sebezhetetlen* hősként szaladgálunk valamelyik programban, ellenfelünk pedig alig van, mert tele vagyunk pajzsokkal, életerő utánpótlással, meg úgy egyébként sem pusztulunk ki egyszerűen...még a fejünkre célzott lövés után is vígan röhögünk, mialatt életerőnk is alig fogyatkozott meg. Ja...élvezem a fájdalmat :) De nem. Viccet félretéve. Mi abban az izgalmas, ha szinte *bármit túlélünk*? Szerintem semmi. Ezért jó az R6!

Amennyiben szereted az izgalmakat, a folyamatos veszélyérzetet, akkor neked íródott ez a cikk. Ha ismered a sorozatot, már tudod, mire számíthatsz. Ha nem ismered, akkor figyelmesen olvass tovább.

A Rainbow 6 egy különleges alakulat fedőneve. Egy létező csapaté. Feladatuk, hogy a terrorizmust gátolják, kiirtsák világszerte. Elraboltak egy különlegesen fontos embert, és túszként tartják fogva? Nagy mennyiségű tömegpusztító fegyver van egy terrorista kezében? Jön a Szivárvány Hat. Tom Clancy, aki nem véletlenül szerzett nagy nevet magának filmek, könyvek, játékok elkészítésének (vagy az elkészítésben való felkészítés) segítségével, mindent beleépített a programba, ami szükséges a folyamatos izgalomhoz.

Ez egy belsőnézetet használó lövöldözős játék. Több csapat irányítása. Fegyverek kiválasztása (*a szinte teljes kínálatból*). Majd jön az akció. Megkapod a feladatot, bejutsz a megjelölt épületbe...majd amikor belépsz az első ajtón, hirtelen eléd veti magát egy terrorista. Idő a gondolkodásra? NINCS. Vagy *rögtön* tudod, hogyan kell reagálnod, vagy *meghalsz*. Amennyiben túlélted a találkát, tudod már, hogy mire számíthatsz a későbbiekben. Az ujjad végig a ravaszon tartod majd, minden mozgolódásra, halk robajra megrezzensz innentől, és néha automatikusan tüzet nyitsz a falakra, az ajtókra, vagy bármire, ami hirtelen megmozdul. Legyen az függöny, vagy más berendezési tárgy. Ha nem élted túl a korábbi találkozást? Átveszed az irányítást valamelyik (még életben lévő) csapattagod felett, de gondolkodni most sem lesz időd, mert az ellenfél folyamatosan tüzel. Kényszerítve leszel rá, hogy kicsid felszabadítsd tudatalattidat, hogy amint meglátsz valakit...*érezd*, hogy túsz, vagy bűnöző az illető (ha többen vannak előtted, akkor kiszúrd egy szempillantás alatt a számodra veszélyes személyeket). És, hogy *érezd*, hova kell lőnöd! Mert csak egy esélyed van rá. Ez volt idáig az R6 sorozat. Ez volt az a játék, ami sokszor félelmetesebb, frusztrálóbb volt, mint egy túlélő horror. Ez volt a múlt. Most pedig lássuk a jelent...

RAVEN SHIELD

Az indító film az eddigi legjobb az R6/Ghost szériák bemutatói közül. Nagyon pergős, látványos, hangulatos...valamint a Tom Clancy fémjelezte játékok jó szokása szerint a *Szikla/MGS* minőségű zene folyamatosan borzolja (jó értelemben persze) az igényes dallamokhoz már hozzászokott lelkünket. A főmenüben ez a minőség továbbra is megtapasztalható. Mialatt a fülbemászó dallamot dúdoljuk, áttekintjük a menürendszert, ami szintén nagyon rendben van, minden ott található, ahol lennie kell. Indíthatunk kampányt (*Campaign*), vagy beléphetünk később az előző játékmódban már behozott pályákra úgy is, ha mondjuk csak a túszejtőkre szeretnénk vadászni (ezt a *Custom Mission* címszó alatt tehetjük meg). Van itt még tréning, linkelési lehetőség, *online* akció, profilválasztás, beállítások, na meg pár bemutató, illetve a játékban előhozott filmek megtekintése.

Érdemes először letudni a tréninget, hogy mindennel tisztában legyünk. A bemelegítés elég egyszerű, az irányítás alapjait tanulhatjuk meg benne, valamint a fegyverhasználatot. Amikor azonban elkezdjük a kampányt, átesünk egy éles bevetésen, ami azonban szintén tanító jelleggel bír. Folyamatosan kapjuk az információkat, hogy mit kellene tennünk. Ennél a pontnál kicsit megijedtem, mert olyan volt, mintha kissé leegyszerűsítették volna a feladatainkat. Ez részben igaz is, de azért szerencsére nem annyira vészes a dolog, mint ahogy elsőre tűnik. Az rögtön kiderül, hogy embereket választani, támadási útvonalat megtervezni nem lehet, ráadásul csak egy csapat van, aminek mi vagyunk a vezetői. Ez már elbizonytalanított...főleg, hogy megjelent korábban egy Rettegés Arénája is, ami annyira le lett butítva az anyasorozathoz képest, hogy még egy kezdő is végigjátszotta pár óra leforgása alatt. Hiába...látszott, hogy a film licence miatt nagyobb tömegekhez szól...emiatt a brutálisan populáris megközelítés.

Na szóval...visszatérve az alanyhoz. Fegyvereket szerencsére lehet választani, ráadásul nem is keveset... A másik rész, ahol elbizonytalanodtam, az a bevetés volt. Ki lehet adni az utasításokat a csapattagoknak (átlagban három ember), akik ellenkezés nélkül, precízen végzik a dolgukat. Kinyitják az ajtót, behajítják a gránátot, libasorban (egymást fedezve) beszaladnak, a megzavarodott terroristákat pedig tűz alá veszik. Túszt megbilincselik, hogy ne okozzon problémákat, majd továbbsétálnak. Na, de kinek kell ez? Ha mindig másokat küldök magam helyett, akkor hol az izgalom? Kicsit elszontyolodtam. Azután kiraktak az első komolyabb bevetésre, ahol már nem segített senki a tanácsaival. Itt tapasztalhatjuk ki igazán az irányítást. Nem muszáj a csapatot küldözgetni. Az ajtókhoz közel állva mi magunk is kinyithatjuk azokat, az időzített bomba elé kúszva mi is hatástalaníthatjuk azt, satöbbi. Ráadásul ha valahova oda szeretnénk küldeni az embereinket, akkor nem kötelező a menüt használni. Gyorsabb, egyszerűbb valahova nézni, majd gyorsan nyomni egy A-t. A fekete gomb segítségével pedig hívhatjuk embereinket, vagy figyelő pozícióba is rakhatjuk őket. Az irányítást azonban nagyon nem szeretném részletezni, mert elég egyértelmű minden.



ELSŐ ÉLMÉNYEK

Az már az első bevetésnél látszik, hogy a grafikusok remek munkát végeztek. Az árnyék, fényhatások kellemesek, a levegőben egy lelógó textildarab lengedezik részletesen kidolgozva, a berendezési tárgyak jól mutatnak. Picit olyan érzésem volt, mintha a Splinter Cell motorját használná a program, ami ugye akár még lehetséges is. A megjelenítés tehát már elsőre is elég kellemes. Lassan előre osonok, a többiek követnek engem. Kipróbálom a két különleges szemüveget. infra, és thermo...pont mint az SC-ben. Még a látványvilág is ugyanaz. Remek! Igényes, valósághű. A kis falu házai között ki is szúrok egy fegyverest. Fejlövés...a fickó holtan esik össze. Odasétálok, a földön vértócsa...az áldozat azonban sehol. Ezt már a múlt hónapban is bíráltam a Kill.Switch esetében. Nem szeretem az *elsétáló hullákat*. Sőt...ki nem állhatom őket. No, nem baj. Alaposan kipucolok minden utcát, egy házat, azután egy templomhoz jutok. Szép kívülről, de sajnos úgy vigyáznak rá, hogy az első akciómnál itt el is véreztem. De legalább tudatosult bennem, hogy ez nem a Rettegés Arénája. Ez egy igazi R6 epizód, amiben már akár az első helyszínen is meghalhatsz. Tudatosul bennem az is, hogy még reálisabb a helyzet, mert ha meghaltam, nem vehetem át az irányítást egyik emberem felett sem. Lehet, hogy mindhárman élnek még, és semmi bajuk...de ha elhaláloztam, akkor újból kezdhetjük az adott szintet (kivéve persze, ha útközben mentettünk). A templom belseje is megtekinthetővé válik másodjára, a látvány pedig végig elsőrangú. Jól van srácok, megdolgoztatok a pénzetekért (már a fejlesztők). Egy emberem ugyan a végére elhullik, de hárman még így is túléltük a megmérettetést. Ami hibaként tartható számon: az elhunyt újra velünk van az új missziónál! (Bár az is lehet, hogy nem halunk meg, csak használhatatlan állapotba kerülünk, amiből azonban vissza tudnak minket gyógyítani.)

A következő helyszínt a gép automatikusan menti. A gyorsmentések azonban csak addig élnek, amíg nem kapcsoljuk ki a gépet, ráadásul csak három darab áll rendelkezésünkre pályánként. Nem túl bőkezű, de igazából nem is kell több. Legalább van benne kihívás. Ez ténnyé válik már a második küldetésben is, ahol autók állják el az alagutat, ezért a szervizfolyosókon kell közlekednünk, amiket a rosszfiúk tartanak ellenőrzés alatt. Ez is egy eléggé kellemes misszió. Párszor nekikezdünk, de még nem mutatja meg igazán, mire képesek az ellenfeleink. Erre a negyedik küldetés lesz igazán alkalmas, ahol ketten hatolunk be egy kis villába, ahol egy nő meg egy férfi van foglyul ejtve. Nem elég, hogy csak egy embered van, de piszkosul szemetek a túszszedők is. Ami pedig a legdurvább, az a leghátsó kertben lezajló finálé, aminek úgy **húszszor/harmincszor** kezdtem neki. Nem akarom lelőni a poént, de nagyon fogjátok élvezni. Itt már kimutatja a foga fehérjét a program!

TAPASZTALATOK PÁR ÁTJÁTSZOTT HÉT UTÁN

A tapasztalataim szinte *csak pozitívak*! A megjelenítés a későbbiekben is nagyon kellemes, valamint hangulatos. Egyedül az átvezető filmekkel volt bajom, mivel azok csak az előzményeket mutatják be mindig, nem igazán van köztük harci jelenet, ami elég kár, mert megadná a pályák alaphangulatát. Mindegy. Ez nem mozi, hanem játék :) Annak viszont tökéletes! A kis falvak, irodaépületek, raktárak felfedezése nagyon élvezetes. A feladataink pedig többnyire abból állnak, hogy túszokat mentsünk, vagy katasztrófákat akadályozzunk meg a bombák leállításával. Ez így nem hangzik túl izgalmasan, de nekem elhihetitek, hogy egy percig sem fogtok unatkozni! Főleg akkor nem, amikor az óra elkezd számolni visszafelé, és már alig van időtök hatástalanítani a bombát, ami a következő szobában van...és természetesen egy kisebb csapat rosszfiú veszi körbe (ha pedig eltaláljátok a robbanószert, akkor repültök mind). Vagy akkor sem, mikor kiszabadítjátok a vetítőteremben térdelő túszt...ami azonban nem a küldetés vége, hanem csapda.

Rengeteg izgalmas feladat vár Rátok. Egyhuzamban pedig elég tömény végigjátszani az összes pályát. Én esténként egy feladatot oldottam meg, de volt olyan is, hogy két estét áldoztam egy misszióra. Szóval leköt majd egy darabig az RS3. Ha pedig már készen van minden feladat, hát jöhet a linkeléses móka. Az online módot az eddigi legjobbak közé sorolhatják azok a szerencsések, akik már élvezhetik ezt a lehetőséget. Mivel én még nem próbáltam ki, csak *jóra* értékelem a szavatosságot, de szinte biztos, hogy a LIVE szolgáltatása is *kiváló*...valamint az is, hogy ha már én is kalandozhatom majd a világhálón, akkor ez lesz az első játék, amit kipróbálok. A zenék, a fegyverek hangjai mind tökéletesek. Ellenfeleink ordítva rohannak le minket, vagy fedezéket keresve kiabálnak egymásnak. Ehhez hozzátartozik, hogy a mesterséges intelligencia is kielégítő. Mind az ellenségeknél, mind pedig bajtársainknál. Utóbbiak egymást fedezve mennek be az ajtókon, másznak fel a létrákon. Ha egy kétirányú folyosóra érnek, úgy állnak be, hogy egy középre, a másik kettő pedig az egymással szemben elhelyezkedő sarkokra. Így mindent ellenőrzésük alatt tartanak. A közös akció is remek. Ha van olyan hely, ahol két ajtón is bejuthattok egy terembe, ott érdemes nekik kijelölni az egyiket, míg ti a másikon rohamoztok. *Páratlan élmény!* A hangulat pedig maradt a régi. Ahogy kúszunk a kihalt, keskeny folyosókon, szinte torkunkban dobog a szívünk. Amikor pedig elénk kerül valaki, és már emeli is a fegyverét, mi öntudatlanul tüzelünk abban a pillanatban, mikor ez még csak épp kezd megtörténni. Amikor pedig elesik egy társunk, érezzük a felelőséget, hiszen az élete a *mi* kezünkben volt. Amikor viszont mi hullunk el, és a kép elsötétül, mialatt halljuk a belénk vágódó töltényeket...tehetetlenül állunk a kudarc hatására. Mérgesek vagyunk, de tudjuk, hogy csak mi tehetünk az eredményről.



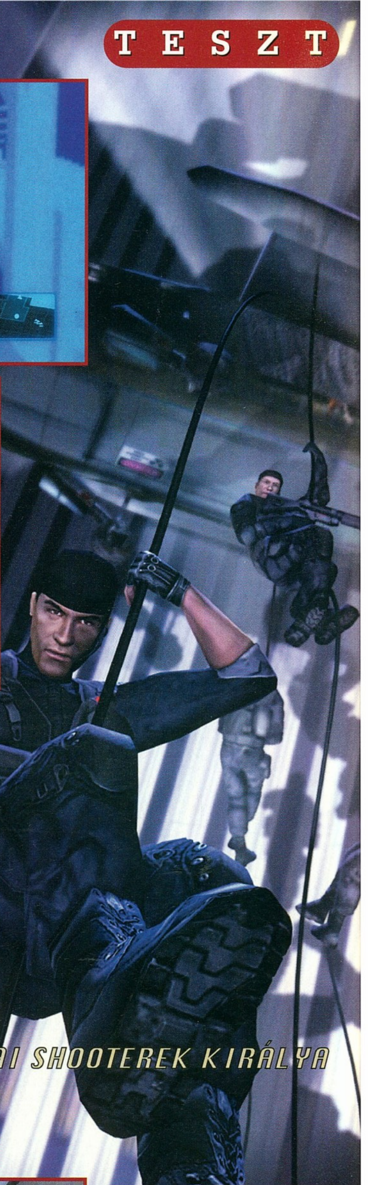


Nagyszerű játék volt mindig is az R6. Most még profibb lett! Hiba kevés van benne. Ami pedig van, az sem eget rengető dolog. Ilyen a hullák eltűnése. Más hirtelen nem is jut eszembe. Ja...de. Az útvonaltervezés hiányozni fog talán egyeseknek. Azonban a nehézség majd kárpótol mindenkit. Irgalmatlanul pontosnak kell lenni időnként még a leggyengébb fokozaton is. Azonban ez nem is baj, mert legalább *valódi kihívás* van benne. Profi kommandós szimuláció!

Elégedett vagyok. Aki szereti az izgalmas akciójátékokat, amikben valóban stratégiázni kell (mert itt nem lehet csak úgy szaladgálni...mindenre lövöldözni), vagy kedveli az előző részeket, esetleg csak felkeltette a cikk az érdeklődését, az bátran próbálkozzon, mert nagyon igényes stuffról van szó. Műfaján belül az eddigi legjobb...

(El is felejtettem majdnem...a fejlesztő srácoknak még az ízlésük is jó. Legalábbis erre következtetek abból, hogy az egyik pályán a svéd Dark Tranquillity legutolsó, Damage Done albumának borítóját véltem felfedezni pár plakáton a falra felhelyezve. Ez szimpatikus volt nekem. Nagyon! :)

BÖJTÖS GÁBOR
bojtosgabor@freemail.hu



A TAKTIKAI SHOOTEREK KIRÁLYA



MARTIN BELESZÓL!

Sohasem voltam nagy R6 rajongó. Ennek oka, hogy egy kicsit „tökölősnek" érzem ezt a játéksorozatot. Úgy gondolom, ez a játék **épp átlépi** azt a leheletfinom határt, ami után már könnyen lehet egy programot MŰFAJÁN BELÜL is *rétegjátéknak* nevezni. FPS, de mégsem minden FPS rajongónak – remélem érthető vagyok... Én nyolcfelet dobnék rá, „nem rajongói" szemmel...

RAINBOW SIX 3

UBI SOFT / RED STORM

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 Játékos
1 mentés 8 blokk
link támogatás, live támogatás

✔ profi, életszagú taktikai shooter, tele jó tulajdonsággal
✕ eltűnnek a hullák, nincs útvonaltervezés

9 pont

ARMED AND DANGEROUS



Legnagyobb sajnálatomra a játékfejlesztők mostanában nem igazán erőltetik a humort; legfeljebb annyit tudnak kicsikarni magukból, hogy a viccfelelősnek kinevezett karakter néha benyög valami ócska poént. Bezzeg a régi szép időkben, amikor minden LucasArts kalandjáték hosszú órákig tartó röhögést jelentett...! Szerencsére úgy néz ki, hogy ez az emlékezetes korszak visszatérőben van, ráadásul ismét a LucasArts bizonyul úttörőnek. Mégpedig azzal, hogy leigazolták a Giants-szel már egyszer nagyot alakító (bár főként PC-n ütött, a PS2-es verzió nagy jóindulattal is borzalmas volt) Planet Moon fejlesztőcsapatot, bezárták őket egy számítógépekkel és söröshordókkal zsúfolt házba, és csak akkor engedték őket ki onnan, amikor leadták új játékukat.

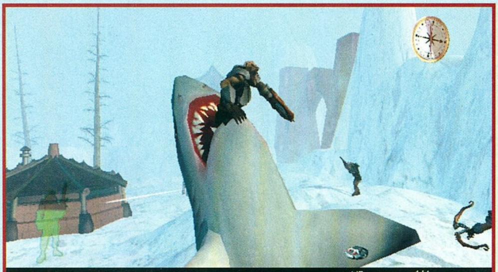


EKKORA BARMOKAT!

Nem tudom, hogy a Planet Moon legénységét melyik elmegyógyintézetből szalajtották, de az biztos, hogy nem élhetnek egészséges életet. Az **Armed & Dangerous** ugyanis olyan mértékű *állatság*, amellyel csak a korai idők – főleg LucasArtsos – kalandjátékai vetekedhetnek.

Az alapötlet egyszerű: egy külső nézetes lövöldözős játékról van szó, mint amilyen mondjuk a Brute Force is volt, ráadásul itt is hatalmas nyílt területeken fogunk golyókat eregetve szaladgálni. A fő különbség az, hogy míg a Brute Force egy technológiai demonstráció volt, ám meglehetősen unalmas és ötlettelen, addig az Armed & Dangerous ugyan látványosnak nem nagyon nevezhető, cserébe olyan karakteres játék, hogy még évek múltán is emlékezni fogunk rá.

A történet három (plusz egy) balf... hősről szól,



akik, noha tolvajként tengetik életüket, mégis szeretik magukat Oroszlánszívűeknek nevezni. Vezetőjük Roman, őt fogjuk mi is irányítani. Roman igazi fegyvermániás, mindennél jobban szereti, ha hatalmas puskákkal van tömve a hátizsákja. Elmondása szerint azért visel vörös kendőt az arca előtt, hogy így félelmetesebbnek tűnjön, gyakorlatilag viszont a szörnyű szájszag a ludas a dologban. A második figura Jonesy, a skót (!) vakondember (!!). Eredeti foglalkozására nézve bányász, viszont miután a gonosz király elpusztította hazáját, átalakult. Most már türelmetlen, bunkó és önző; mindehhez társítsunk két hamar elsülő pisztolyt, és egy borzalmas skót akcentust. Szimpatikus figura, nemde? A harmadik Oroszlánszívű a Q1-11 névre hallgat, ő egy hatalmas, ezüstszínű robot. A fejlesztők – vélhetően mindkét ágról – örökölt terheltségének köszönhetően egy „misztikus tea-kísérlet" révén változott meg a programozása: addig ugyanis Forge király testőre volt. Pálfordulása után börtönbe zárták, persze ugyanabba a zárkába, ahol Roman és Jonesy is ültek – együtt megszöktek, együtt loptak, és most együtt készülnek a nagy balhéra. Q1 egyébként a bővebben meg nem határozott esemény óta tea-fetisiszta lett, olyannyira, hogy egy teagenerátort is magába szereltetett. Pozitív mellékhatása ennek, hogy amennyiben túlzottan megsérülnénk, Q1 egy csésze teával gyógyítja sebeinket. Kicsiny triónk negyedik, bonusz tagja Rexus, aki fénykorában a királyság legnagyobb jósa és mágusa volt, ráadásul ezt megkoronázandó, ő nevelte fel Romant. Később azonban egy baleset érte, és képességei kicsit visszaestek: elbutult, megvakult, és a véletlenek különös összejátszásaként olyan büdös lett, hogy csak néhány légy – „legjobb barátai" – bírja elviselni. Mindezek felett egy egész királyság gyűlöli nagy szenvedéllyel, hiszen azzal, hogy elvesztette a Szabályok Könyvét, lehetőséget adott Forge-nak, hogy átvegye a hatalmat, és diktatúrát alakítson ki. A feladatunk egyébként ennek a könyvnek a visszaszerzése lesz – azonban a király, és félállat hadserege ennek nem örül –, így aztán 21 szinten keresztül fogunk lőni, robbantani és mészárolni, míg elérjük célunkat. A záró videó egyébként felteszi a koronát az egész baromságra – a poént nem lőném le, de legyetek nyugodtak, nagyon le fogtok fáradni megtekintésekor.



KIROBBANÓ POÉNOK

A kicsit Monthy Pythonos humor belengi az egész játékot – azt hiszem ez már a karakterek leírásából is észrevehető (pedig nem is említettem a gonosz király Stig nevű kölykét, aki zöld, és kevesebb esze van, mint egy mogyoróhéjnak). De itt nem álltak meg, például a fegyverek tervezésekor is biztosan alaposan kiütötték magukat. A semmi extrát nem nyújtó puskagépfegyver-rakétavető cuccok mellett olyan örök darabok szerepelnek itt, mint például a cápavető. Ennek segítségével egy apró „földicápát" lőhetünk ki, amely azonnal belefúrja magát a földbe, és ott azonnal kifejlett példánnyá növi ki magát. Ezután elkezd úszkálni – az uszonya természetesen kilóg a talajból – és sorban levadássza ellenfeleinket. Aztán ott van a Tupsy Turvy nevű gravitációs bomba. Kezelési módja a következő: belevágjuk a talajba, erősen megkapaszkodunk benne, majd megnyomjuk a kioldó gombot. Ekkor a gravitáció megfordul, ami azzal jár, hogy minden, ami nincs rögzítve – ebbe elsősorban ellenfeleink értendőek bele – „leesik" az égbe. Pár másodperc után visszaáll az eredeti helyzet, és vígan nézhetünk fel a kék égre, hogy megnézzük, ahogy akár egy tucatnyi katona zuhan le üvöltve – majd csapódik be undorító szlöttyenéssel a talajba. Mindenképpen említést érdemel a Világ Legkisebb Fekete Lyuka is, mely egy közepes méretű kartondobozban kapható – kinyitjuk, elrohanunk, és végignézzük, ahogy mindent beszippant a galaxis egyik lefolyója. (Nem került be a végleges verzióba a Home Wrecker bevű bomba, de azt hiszem ezt nem kell sajnálnunk. Ez ugyanis abból állt volna, hogy a játékos lakásában megjelenik néhány izzadó férfi, megisszák minden sörét, sértegetik a családtagjait és végül összehányják a padlót... Hát mekkora állatság már ez?!)

A történet is hasonló szinten mozog – a „megtörtént esemény alapján" felirat is nagyon tetszett az első küldetésnél – nagy vonalakban ugye az említett könyvvisszaszerzés mentén zajlik, de a 21 pályán keresztülhúzódó út sok mellékvágányra is lehetőséget ad. Egyszer például a Hegyek Szent Birkáját kell megmenteni (kis gond, hogy a misszió végén meglelt jószág cirka százezer megatonnyányi dinamittal van megpakolva, ráadásul Jonesy nem „dobja meg" a robbanóanyagok képzettségét...), máskor meg mondjuk a király épülő fejszobrait kell aláaknázni. Minden küldetés elején és végén hosszú átvezető jelenetek várnak ránk – összesen több, mint egy órányi videót kapunk – melyek nem csak a történetet viszik tovább, de végzetes veszélyt jelentenek rekeszizmainkra is. Tényleg nem akarok minden poént lelőni, de azt mindenképpen megemlíteném, amikor Rexus előkaparja régi erejének morzsáit, és Obi-Wanosan – „maguk nem ezeket a tolvajokat keresik" – átveszi az agyuk felett az irányítást. Ezután ki kellene találni, hogy hogyan küldje el őket messzire; a bandából mindenki idióta bekiabálásokkal próbál segíteni, de Rexus megtalálja a legdurvábbat: „Ti most... franciák vagytok!". Erre persze a katonák eldobják fegyvereiket, és azonnal megadják magukat. Aztán ott van a tárgyalás, ami kis kommandónk és a király között zajlik a foglyok kicseréléséről (leglelkesebb hívünket, Lily-t ejtette foglyul a despota). Sajnálatos, hogy a közvetítő szinte teljesen süket, ezért a diskurzus teljesen idióta irányba fordul... Vagy ott van a cingár Elvis-utánzat, aki egy falu főterén jósolja meg, hogy

VIGYÁZZ, KÉSZ, RÖHÖG!





eljön négy hős, akik megmentik a világot. Még a személyleírásunkat is megadja, ám amikor jelentkezünk nála, pökhendien elküld minket, mondván, hogy „nem, nem, ha maguk lennének azok, akkor már tudnánk róla, hogy itt vannak". Szerencsére Jonesy hamar begurul, és megadja neki az, amit mindannyian szeretnénk megadni Elvisnek: egy jobb horgot az állára. Az utolsó példám szintén egy Star Wars-paródia – a jégmezők közepén vagyunk, az ájult Rexus-szal, valahogy melegen kellene tartani. Q1 fel is kapja, és elkezd ügyködni vele egy kinyúlt állat mellett. Roman kommentál – „igen, ezt ismerem: felvágja a hasát, és a gőzölgő belek melegen tartják akár egy napig is". Közben Q1 megszólal, hogy ennél van egy egyszerűbb megoldás is, és egy laza mozdulattal feldugja a kis embert az öszvér(szerű izé) seggébe. Erre persze az állat kidülledő szemmel felugrik, és vadul vágtázni kezd – kedvenc robotunk kortyint egy kis teát, majd csak annyit mond: „jobban működik, ha döglöttel próbálkozunk".

SZAKÁLLAS VICC...

Kár, hogy a játékmenet nem nőtt fel a hangulathoz, a humorhoz. Az Armed & Dangerous egy teljesen középszerű lövöldözős játék. Igaz, a küldetések változatosnak tűnnek, de igazából szinte minden pálya teljesen lineáris, és mindig abból állnak, hogy mindenkit el kell pusztítani. Na jó, van, ahol mondjuk kilakoltatott parasztokat kell házaikba vinni, de itt is az a lényeg, hogy minden ellenfelet tegyünk el láb alól. Vigyáznunk kell a barakkokkal (alacsony, pavilonszerű építmények), melyekből folyamatosan rohannak elő az ellenfelek – ezeket azonnal bontsuk le két Sticky Bombbal (ezek bármilyen – élő vagy élettelen célpontra ráragadnak, és hatalmas pusztítást okoznak benne). Szintén nagy veszélyt jelentenek az ágyúk, melyeknek több formája is van – a hatalmas, lyukas vaslabdákból egyszerre több célkövetős csomag vágódik ki felénk, ezek szintén igen magasan legyenek a megsemmisítendő épületek prioritási listáján (a rakétavető vagy az ágyúgolyót kilövő mortar pompásan alkalmasak kiiktatásukra). A kisebb állásokat magunk is elfoglalhatjuk, ha kilőjük az operátort; ezekből van golyószórós és rakétákat lövöldöző is. A vörös hordókra is figyeljünk, ezek kilövése hatalmas pusztítást végez, ráadásul általában szépen egy sorban vannak lerakva, így óriási láncreakciókat válthatunk ki.

Nagyon fontos, hogy minden fegyverrel tudunk zoomolni (L), így könnyen lehet elérni azonnal halálos fejlövéseket az alap puskával. Szintén életfontosságúak lesznek a kocsmák, ahol nem csak gyógyulunk, de új fegyvereket is kapunk, no meg állást is csak itt menthetünk pályák közben. Egyébként egyszerre háromféle elsődleges fegyver, és kétféle „okosság" (mint mondjuk az említett antigravitációs Tupsy Turvy, vagy a ragadós Sticky Bomb) lehet nálunk – ezek között a D-paddal váltogathatunk. Az irányítás egyébként egész jó, a már jól bevált kétkaros sémát (ballal mozgunk, a jobb a kamerát forgatja) követi. A fekete/fehér gombokat nincs értelme használni – ezekkel Jonesy-t és Q1-et tudjuk valahová lerakni, vagy épp ellenkezőleg, magunk köré gyűjteni. Én sosem parkíroztam le őket, mindig jól jött az általuk nyújtott plusz túlerő.

Az ellenfelek meglehetősen buták; az egyetlen valamirevaló manőver az tőlük, hogy behúzódnak a házak sarkai mögé, és onnan tüzelnek. Mivel nem nagyon mozognak, ezért viszonylag könnyű leszedni őket – mi pont ezért ne utánozzuk ezt a taktikát. Ha ugyanis nem manőverezünk, ugrálunk folyamatosan, akkor még a legkönnyebb fokozaton is simán eltalál minket mindenki.

Van néhány pálya, ahol nem külső kamerából kell irányítanunk Romant. Ilyenkor egy várfalat kell megvédeni az ostromló seregektől. A fal tetején van egy sínpár, ezen suhanhatunk bármelyik irányba. Itt tényleg seregek ellen kell küzdeni, gyakran ötven-hatvan szörnyeteg is rohamoz egyszerre; sem a gránátvető, sem a gépágyú nem pihenhet, mert ha százan feljutnak a falakra, akkor buktuk a küldetést. Ezek a pályák igazán élvezetesek, kár, hogy ilyen kevés van belőlük. Ezeken felül tulajdonképpen csak azért játszottam megszállottan pályáról-pályára, hogy megnézhessem a következő átvezető animációkat is. Tudom, ez körülbelül olyan, mintha azért néznék egy filmet, hogy elkapjam a reklámszüneteket – de hát ez van, ez pont az a fajta humor, amit én értékelek. Az idióta fegyverek és az a néhány izgalmas küldetés pedig pont elég ahhoz, hogy – ha néha kicsit unatkozva is – átvergődjek az egy kaptafára készült helyszíneken.





KÉSZ RÖHEJ!

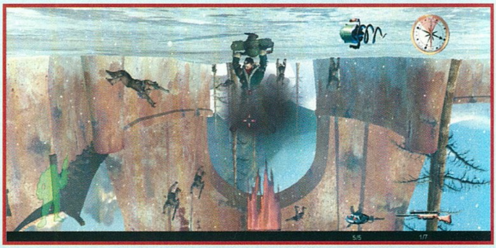
Az Armed & Dangerous, annak ellenére, hogy csak Xbox-ra készült el (jó, PC-re is kijött, de hát *az* nem egy visszafogó tényező), nem néz ki valami elsöprően. Igaz, az Oroszlánszívűek meglehetősen kidolgozott külsőt kaptak, de ezen felül legfeljebb a kilométeres látótávolságot lehet dicsérni a grafika terén. Rendben, fair leszek, és megemlítem a robot ellenfeleket, ők is nagyszerűen néznek ki – különösen a mechakacsák (nem vicc, a lapos csőr helyén vannak az ágyúk), melyek vidám totyogás közepette próbálnak meg kiirtani minket. Az öt eltérő környezet egyike sem olyan látványos, mint vártam; nyoma sincsen az Xbox által könnyedén kiszórt effekteknek, mint a bump-mapping (ez domború felületek illúzióját kelti) vagy a shaderek (ezeket használva olyan szép a víz a legtöbb Xbox-játékban). Sőt, nemhogy a csúcsot nem sikerült elérniük, de az A&D-benlátható robbanásoknál – kis túlzással persze – már az eredeti PlayStationön is láttunk jobbakat. Ez persze önmagában nem rontja el a játékot, de azért zavaró; ha már ott volt a fejlesztők előtt a masina, akkor legalább megkísérelhették volna kihozni belőle a maximumot. Persze, lehet, hogy megkísérelték, csak éppen nem sikerült; mondjuk azért, mert a programozók folyamatosan vesztésre álltak a sörrel szemben... Kissé meglepő, hogy amíg a játék közben a karakterek elképesztő bénán mozognak (próbáljunk csak meg oldalazva ugrani...), addig az átvezető jelenetekben pompásan vannak animálva: gesztikulálnak, hadonásznak, szinte folyékonyan lehet olvasni a testbeszédükből. Igazából nem tudtam eldönteni, hogy most örüljek-e, hogy legalább itt minden klappol, vagy dühöngjek, mert játék közben pocsék látványban van részünk – végül jó fiú voltam, és inkább a pozitívumok közé soroltam...

Az átvezető jelenetek azonban nem csak emiatt – no meg az elborult humor okán – ütnek ekkorát, hanem a nagyszerű szinkron miatt is. Igazán örömteli dolog látni – hallani –, hogy a fejlesztők egyre nagyobb hangsúlyt fektetnek a játékok ezen alkotóelemére – egy jól összeállított szinkroncsapat ugyanis hatalmasat tud dobni egy játékon. Meggyőződésem, hogy ha a Knights of the Old Republic-ban mindenki némán tátog a feliratokra, mint mondjuk a Zeldában, közel sem lett volna ennyire hangulatos. Ugyanez igaz az Armed & Dangerous-re is: pompásan összeválogatott színészek adják a különböző szereplők hangjait. Mindenkit valami egyedi akcentussal láttak el, bár félő, hogy ezt értékelni igazán azok fogják, akik legalább középszinten értik az angolt (nem kell aggódni, a feliratozást be lehet kapcsolni). A zenék nem okoztak maradandó élményt, nemhogy nem fogom évek múltán is dúdolni, de most, fél órával a kontroller lerakása után sem emlékszem egy dallamra sem. Ezzel szemben a különböző hangok megint csak magas színvonalon készültek el, különösen a bizarr fegyverek szólnak szépen – külön kiemelve a Világ Legkisebb Fekete Lyukát.

Mindent egybevetve az Armed & Dangerous-t a humor viszi el a hátán – ha az nem lenne, valahol hat pont környékén állt volna meg. Viszont ez a mélyről fakadó, tömény idiotizmus, ami körbeveszi a játékot, egyben meg is menti. Persze nem mindenki számára; aki herótot kap a Monty Pythonoktól, annak nyilván ez sem fog bejönni. Viszont akinek az bejön, az úgy érezheti magát, mintha Gilliamék egy új részt forgattak volna, csak a megnézéséhez át kell vergődni egy meglehetősen átlagos játékon. Szerintem minden játékban a legfontosabb a hangulat – és ez olyan szinten elvarázsolt engem az Armed & Dangerous-ben, hogy nem tudtam nem szeretni. Szerencsére nem csak az átvezető jelenetek a mókásak, de az egész játékot áthatja a baromság: legyen szó a fegyverekről, a küldetésekről, vagy akár csak a karakterekről.

Rétegjáték, valószínűleg különösebb sikert nem is fog elérni – ennek ellenére én arra bíztatok minden egészséges humorú (az az, amire mások azt mondják, hogy beteges) embert, hogy próbálja ki!

Grath





MARTIN BELESZÓL!

Néha nehéz megmondani, mi fog meg egy játékban. Miért tetszik? Mert durva jó. Mert valami *elvarázsolt* benne. Szimplán csak ennyi. Mi tetszik a Vib Ribbonban? Az az idióta nyúl? Mi tetszik a Parappában? A papíremberek? Nehéz megfogalmazni. Alig lehet körülírni. Én nem sokat tudtam erről a stuffról. Beraktam, és kóstolgattam. Ízlett. Szépnek láttam. Meg jónak. Meg játszhatónak. Szórakoztatott. Több nekem nem is kell...

ARMED & DANGEROUS

LUCASARTS

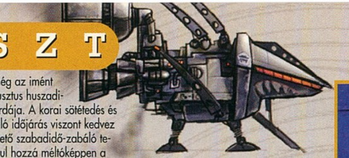
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 Játékos
1 mentés 11 blokk, dolby digital 5.1

✔ hasfalszaggató röhögésre ingerel cirka félpercenként...
✕ ... de ezt leszámítva csak egy szokványos lövöldözős stuff

8 pont



Itt a Karácsony, pedig még az imént pukkant csak el az augusztus huszadikai tűzijáték utolsó petárdája. A korai sötétedés és az egyre hidegebbre forduló időjárás viszont kedvez a fűtött lakásokban végezhető szabadidő-zabáló tevékenységeknek. Ehhez járul hozzá méltóképpen a Swingin' Ape fejlesztőcsapata, egy kellemes kis anyaggal. Az E3-ról adott tudósításban már beszámoltunk az MA idei eljöveteléről. Az ígéretes beharangozók után most itt van teljes életnagyságban Glitch, a bájos halálosztó. A renegát robothadsereg legújabb üdvöskéje a mi irányításunk alatt küzdhet meg Ironstar kérges lelkű diktátorával, Korrózió Tábornokkal. Az, aki látványos küzdelemre számít, nem fog csalódni, mert lesz itt minden: autós üldözés, komplett több résztvevős csata és egy óriás büntetőrobot bőrébe is belebújhatunk. A készítők pörgést ígértek, hát akkor pörgettessük meg lemezünket kedvenc dobozunkkal és nézzük, hogyan is alakul a mechanikus planéta további sorsa a **Metal Arms: Glitch in the System** című játékban…

BELE A KÖZEPÉBE

A Start menübe lépve nem lesz nehéz dolgunk,

METAL ARMS: GLITCH IN THE SYSTEM

ROBOT ROBOTNAK FARKASA





ugyanis a választható lehetőségek száma mondhatni *minimális*. Elkezdhetjük odüsszeiánkat Ironstar MÉH-telepre emlékeztető világában, illetve a körülöttünk, sóvárgó tekintettel üldögélő kollegákkal karöltve indíthatunk egy felejthetetlen multiplayer gépirtást is. A játék motorjával készült, könnyen emészthető intro megtekintése után két türelmes segítőtársat kapunk magunk mellé, akik megtanítanak minket az alapmozgások tökéletes elsajátítására és vállvetve harcolnak velünk az első néhány összecsapás során. Majd kezdetét veszi a valódi *őrület*, ami az egész menetelésünk ideje alatt ott húzódik a háttérben.

Az akciók során a lendületes likvidálás kerül előtérbe, Glitch karjai ugyanis mindenféle hasznos holmikkal lettek szerelve, amelyek tuningolása ránk vár. A jobb karjára a lőfegyverek vannak applikálva, ami a klasszikus akciójátékok arzenálját idézi (shotgun, golyószóró, rakétavető stb.), bal kezével pedig gránátokat szórhat a tomboló tömegbe. Így tulajdonképpen két kézzel oszthatjuk a halált, azaz az ellenfél létformáját tekintve itt inkább végzetes üzemzavarról beszélhetünk. Az ellenséges robotok között felfedezhetjük a technikai fejlődés legkülönbözőbb szintjein álló egyedeket. Összeakaszthatjuk a bajszunkat az egyszerű géppisztollyal és rakétavetővel rendelkező közkatonákkal, szoronghatunk a saját magát többször is összerakó gépszörny látványától. Ezek a teremtmények különben sem könnyű ellenfelek, mivel látszat megsemmisülésük után még két alkalommal képesek úgymond összeszedni magukat, mindennek tetejében az sem mindegy, melyik pillanatban küldjük beléjük a következő sorozatot. Egy-egy helyszín végén természetesen belefutunk az aktuális főellenségbe is, amiken ötletes módon csak valami egyedi stratégia alkalmazásával tudunk felülkerekedni.

Egyébként a csapatok és egyének harci helyzetben tanúsított reakcióiban felfedezhető nem kevés taktikai érzék, minek következtében el is felejthetjük, hogy csak úgy fütyörészve átmasírozunk a megadott területen. Többszöri nekifutásra is csak akkor lehetünk eredményesek, ha megjegyezzük a stratégiai célpontok elhelyezkedését. No, azért nem kell megijedni ez az egész nem olyan komoly, hogy a végén a szavatosság rovására menjen a dolog, sőt annak megerősödését eredményezi. Ráadásul fegyvereink hatékony használatának ténye, nem egyszer összezavarja a szembenálló felet, akik közül néhányan szó szerint fejvesztett menekülésbe kezdenek. Az ütközetek hangulata olyannyira magával ragadó, hogy szinte észre sem vesszük, hogy néha hisztérikus népirtásba (gépirtásba?) fordul a dolog. A robbanások és tébolyult sikolyok valódi csatahangulatot varázsolnak a képernyőre.

A begyakorláson alapuló játékmenetre a mentési lehetőségek módja is rákényszerít bennünket, hiszen a pályarészek mindössze checkpointtal vannak ellátva, amit a gép csak az aktuális játék tartama alatt hajlandó megjegyezni. Valódi mentésre mindössze a helyszín végén van lehetőségünk, amikor is megtekinthetjük az utunk során összegyűjtött bonusz chipeket és az ezekért járó jutalmat. A játék közben egyébként feltűnnek vásárlásra felhasználható zsetonok is, ezeket a begyűjtés után a feltűnően rossz külsejű nepper duónál (Jay & Silent Bob) válthatunk különböző kiegészítőkre és munícióra. Ám mivel lőszer a pályákon szétszórva bőven akad, ajánlatos inkább egy drágább upgrade-re spórolni. A tuning tulajdonképpen a tűzerőt és a tölténytár kapacitását hivatottak növelni. És, hogy a MA értékei mennyire komplexek, jól mutatja a küldetések változatos jellege is. Akad olyan pálya, ahol egy harci jármű irányítása lesz a feladatunk egy veszélyekkel teli kanyonon át, amit a vicc kedvéért az aknazáron túl, egy szűkre szabott időkorláttal is megvadították. Garantáltan senki sem jut át a területen elsőre, mégis a játékos úgy érzi, csak egy kicsi hiányzik a sikerhez – és nem téved, mert egy kis gyakorlás és léphetünk tovább. Ritka az ilyen finoman eltalált elegy, amikor a játék nem adja könnyen magát, de nem is szívat a végtelenségig. Az újgenerációs konzolok lehetőségeit kiaknázva, a fejlesztők nem feledkeztek meg arról sem, hogy a gépnek összesen négy portja van, amit a vérbeli csapatjátékosok szeretnek is kihasználni. A négyen nyomható menetek pálya választéka – a Story módban begyűjtött titkos chipeknek hála – szépen kibővíthető, ami jó hír, mert elég kevésnek tűnik az alapból meglévő helyszínek száma.





VÉGSZÓ

Még az is, aki nem szereti a karácsonyt elismerni, hogy ebben az időszakban valamivel több a kellemes és szórakoztató anyag a placcon, mint máskor. Természetesen ez az év többi szakaszát tekintve nem túl jó hír. Ám most december van, így hát jogos az örömünk, mivel az MA ezt a tendenciát erősíti. A game kellemes hangulatával pörgős játékmenetével hozza az előzetes híreknek megfelelő színvonalat, mindannak ellenére, hogy a grafikai megvalósítás nem foglal magában forradalmi újításokat. A környezet kialakítása ettől függetlenül mutatós lett, bár a roncstelepre emlékeztető felszín és az ehhez tartozó egyszínűség nem jelenthetett nagy kihívást a készítőknek. A grafikai motor is megállja a helyét, még olyankor is, mikor a robbanások és az ezekhez tartozó fényeffektek mellett nagy számú teremtményt kell mozgatnia egy kavargó csatatéren. A hangokra nem lehet panasz, mert jól illeszkednek az eseményekhez és a szereplők is egytől egyig jópofa szinkront kaptak. A muzsika sem rossz, csak gyakran elhallgat, ilyenkor zenei aláfestés nélkül vagyunk kénytelenek továbbnyomulni. Az irányítás kellemes mivoltához, nagyban hozzájárul az egyszerűség és az eltérő típusú fegyverzet egyszerre történő használatának lehetősége. A hangulat a stuff igazi erőssége, nagyszerű a felvonultatott szereplőgárda, csupa eszement alak, a girbegurbán kanyargó események pedig méltó hátteret adnak a változatos kihívásoknak.

Itt volna már az ideje, hogy az ilyen, egyszerű alapokon nyugvó akciójátékok mindegyike legalább ehhez hasonló ötletességgel és minőségben kerülne le a készítők asztaláról, mivel *mi játékosok ezt szeretjük*. Egy pár évvel ezelőtt azt írtam volna, hogy az MA egy meglehetősen jó játék, de semmi különös, most viszont bátran állíthatom, hogy a stuff méltó ajándék lehet ezen a karácsonyon.

SiD

MARTIN BELESZÓL!

Az első screenshotok megtekintése után úgy éreztem, ez nem az én játékom. Még annak fényében sem, hogy én aztán imádom az eszement lövöldözős stuffokat. (Mert ez az.) Mint általában, most is a főszereplővel van bajom: nem szívlelem a kis robotkákat, meg a hasonszőrű aranyoska-forma szereplőket. (Ezért tetszik inkább a Jak II, mint a Ratchet 2.) Mindegy, ez az én nyűgöm – a game állítólag nagyon jó, sőt, az első néhány pálya után azt mondják igencsak bekeményít.

METAL ARMS: GLITCH IN THE SYSTEM

VIVENDI / SWINGIN' APE

MÁS VERZIÓ: PS2, GC

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	kiváló

1–4 Játékos
51 blokk

✓ élvezetes küzdelmek, tempós
× apró hibák, egyhangú környezet

8 pont

KIVÁLÓ, KIVÉTELES, POMPÁS, RARE



Hogy még a mai napig sincs Gamecube-om, az nem a silány programfelhozatalnak (szinte az összes nagyobb játék „remake"-je rosszabbra sikerült mind az elődje, gondoljunk csak a Mario-ra, vagy a Mario Kart-ra) köszönhető, hanem annak, hogy kedvenc – és általam a világ legjobbjának tartott – fejlesztőcsapatom, a Rare átigazolt a Microsofthoz. Most viszont, hogy játszottam a nemrég megjelent **Grabbed by the Ghoulies**-zal, ami az első Rare fejlesztés X-re, komolyan elgondolkodtam egy Doboz vásárlásán. Mivel a stuff hozza a szokásos Rare minőséget és hangulatot, játék közben szinte visszarepültem az időben, és olyan önfeledten elmerültem a programban, mint annak idején az N64-es játékaiknál. (Ha a hamarosan megjelenő Perfect Dark Zero is ilyen minőségű lesz, tényleg kénytelen leszek venni egy X-et. :)

Sajnos, mint már többször előfordult, a Márti egy kicsit elkalibrálta a játékra szánt oldalak mennyiségét, pedig ezzel a játékkal szívesen foglalkoztam volna akár három oldalon is, bár szerintem még az is kevés lett volna, ahhoz, hogy minden apró porcikáját, poénját, ötletét bemutassam a nagyérdeműnek. **(Még ez is sok neki. Martin :)** Így viszont, hogy csak egy oldal áll a rendelkezésemre, kénytelen vagyok a lényegre összpontosítani, nem is húznám tovább az időt, hanem nekiesnék a játék ismertetésének.

A GBTG egy elég egyszerű történettel indít, két fiatal eltéved az erdőben, és miközben az időközben rájuk szakadt vihar elől próbálnak menedéket keresni, szerencsétlenségükre Ghoul Báró ódon kastélyához vetődnek, ahol a báró elrabolja Ambert. Ebből logikusan kikövetkeztethető, hogy mi a srácot, azaz Coopert fogjuk irányítani a játékban. Személy szerint engem már az indításkor elfogott valami kellemes bizsergés, mert csak a Rare-re jellemző az, amilyen tökéletességgel bírják megoldani a menürendszert, és a váltogatást köztük (egyszerűen imádni való a denevér csapongásának a hangja). De akár magának a történetnek az elmesélését is felhozhatnám, mint példát, ahogy egy nagy könyvben lapozgatva a képek kelnek életre, és mint egy régi némafilmben, külön képkockákon látjuk a szövegeket: egyszerűen zseniális és kész. Szintén csak ilyen szuperlatívuszokban tudok beszélni a grafikáról is, mert talán ez az első olyan játék az X-en, amin valóban nem lehet érezni azt a tipikus béna PC-s feelinget, végre nem a tökéletes mértani testekből álló szögletes megjelenítést kapjuk a poligonos szereplőknél, hanem ahogy azt már megszokhattuk a Rare-től, egy nagyon egységes, sajátos stílussal rendelkező, részletesen kidolgozott, meseszerű tökélyt – hiába no, a Rare tud programozni! Higgyétek el, tényleg nagyon furcsa volt látni Xbox-on a tipikus, és csak a Rare játékokra jellemző szereplőket, háttereket, megjelenítést, poénokat (azért persze hamar hozzászoktam :).



Maga a játékmenet kezdetben még semmi jóval nem kecsegtet, hiszen arról van szó, hogy a kastélyt és a hozzá tartózó ingatlanokat – mint például a csónakházat, a farmot, a különböző udvarokat, a világítótornyot – szobáról-szobára be kell járnunk, és meg kell küzdenünk az azokat benépesítő szörnyekkel. Míg a játék elején mindössze a barátnőnk kiszabadítása, majd a visszaváltoztatásának célja lebeg a szemünk előtt, később belevágunk egy sokkal nagyobb kalandba, név szerint a házban raboskodó többi szerencsétlen lélek kiszabadításának hosszú és kalandos eseménysorozatába. A történet nagyon jól alakul, megismerkedünk a ház személyzetével, akik mind nagyon egyedi stílussal rendelkező fazonok, és akiktől sokszor nagyon hasznos segítségeket is kapunk. A játékmenetre egyébként azt is mondhatnánk, hogy túl egyszerű, túl puritán, hiszen semmi mást nem kell csinálnunk, mint szobáról szobára haladva verekedünk, ami valóban nem lenne túl változatos, de az a nem mindegy, ahogyan tehetjük! Először is, nincsenek külön ütés-rúgás gombok, verekedni a jobb analóg karral, tudunk, így a csapatostul ránk zúduló ellenfeleket is kiválóan tudjuk lekezelni, hiszen Cooper arra üt, amerre a kart húzzuk, ergo hiába állnak körül minket a zombik és a csontvázak, minden helyzetből kivághatjuk magunkat (és rengeteg mozgásfajtát el tudunk így érni). De nem csak simán puszta kézzel ütlegelhetünk, hanem szinte a létező összes berendezési tárgyat is felhasználhatjuk. Egy ideig írtam, hogy milyen fegyverek vannak a játékban, aztán úgy hetven körül abbahagytam, de szerintem a felét sem írtam le a valódi mennyiségnek, mivel szinte minden használható. Legyen az akár egy vályú, egy esernyő, egy köteg vécépapír, üres sörösüvegek, hangfal, cserepes virág, képek a falról, egy partvis, egy gitár, dobfelszerelés, a zombik leesett karjárja, postaláda, televízió, és minden más, amit csak fel lehet emelni. Egyébként az okosabb ellenfeleink, mint például a csontvázak is tudják ezeket használni, mint fegyvereket, nem árt tehát vigyázni velük, mert elég nagy sebzést tud okozni, mondjuk, ha végigvernek minket a szobán egy akusztikus gitárral.





És akkor most jön az igazi kihívás a játékban: a SZABÁLYOK. A Báró ugyanis nem csak azt szabja meg, hogy az adott szobában mennyi életerővel kezdhetünk, hanem azt is, hogy milyen kritériumokkal kell megverekednünk ahhoz, hogy kinyíljanak a kérdőjeles ajtók. Ez kezdetben még kimerül egyszerű feladatokban, mint például, hogy adott idő alatt végezzünk mindenkivel, de aztán később bejönnek a bonyolítások, és egy hihetetlenül komplex sosem megunható játékmenetet kapunk, hiszen minden szobában más és más taktikát és trükköket kell majd alkalmaznunk. Felsorolok néhány példát: csak puszta kezes, vagy csak „fegyveres" harc; nem ölhetsz meg egymás után két ugyanolyan ellenfelet; adott ütés alatt kell végezned valakivel; nem kaphatsz ütést. Amennyiben megszeged a szabályokat, hátborzongató harangozás közepette megjelenik a kaszás (nagyon nagy fazon, ahogy gitárszólózik a kaszáján! :), és megpróbál megérinteni, ha ugyanis hozzád ér, neked valóban harangoztak (ettől egyébként mindig felállt a szőr a hátamon :). Néha egyébként érdemes inkább áthágni a szabályokat és a halálra bízni a piszkos munkát, mivel a halál érintése mindenkire egyforma hatással van. A másik nagyon fontos dolog, hogy minden szobában verjünk szét minden bútordarabot, mert azon kívül, hogy ezek rejtik a Rare könyveket (sajnos erre sincs helyem, hogy külön ismertessem), különböző kis dobozos üdítőkre hasonlító kannákat verhetünk ki belőlük. Ezek vagy jó, vagy rossz irányban tudják befolyásolni a harcot, például felgyorsítanak, duplikálnak egy mini-énnel, láthatatlanná tesznek, megfagyasszák az ellenfeleket, de ugyanakkor le is lassíthatnak; de a legjobb a kérdőjeles flaska, ami rögtön kinyitja az ajtót. Sokszor volt úgy, hogy egy-egy szobát teljesen lehetetlennek találtam, aztán meg kiderült, hogy az ágyból ki lehetett verni egy ilyet.

Szívesen ecsetelném még a grafika gyönyörűségét, a szereplők mennyiségét és kidolgozottságát, a Rare könyvek hasznát, a különféle taktikákat, a speciális lőfegyvereket illetve a nagyobb bútordarabokkal történő mészárlást. A bonusz challenge-eket, a „scarry" szörnyeket, akik hirtelen a semmiből bukkannak fel, a szellemeket, akik, harc közben a szívrohamot okoznak (ezáltal védtelenekké válunk), a régi Rare játékokra utalásokat, a poénokat, a gegeket, a többi raboskodó szerencsétlent (hihetetlen poénos helyeken vannak „elrejtve" a házban), és a főellenségek elleni csatákat, vagy a mentés és újrakezdés nagyszerű egyszerűségét. Egész egyszerűen már bőven elfogyott a helyem, így aztán, ha kelletlenül is, de abba kell hagynom, sajnos.

Nekem ilyen egy tökéletes játék, és csak azért kapott tőlem kilenc és felet, mert sokszor nagyon nehéz és összetett bunyókat kell lebonyolítanunk, miközben halhatatlan (csak a tűzben elégő) múmiák próbálnak megdelejezni, és nagyon valószínűnek tartom, hogy bár én élveztem az összes kihívás, minden percét, félek, hogy sokszor egy átlagos játékosnak TÚL nehezek lesznek a pályák, és sok kudarcélmény fogja érni őket.

Csipi M Lee
csipimlee@576.hu



MARTIN BELESZÓL!

Szerintem ez egy hihetetlenül sz*r játék. Még jó, hogy én vagyok Martin, Csipi meg Csipi, mert ha Csipi lenne Martin, Martin pedig Csipi, akkor nekem kéne tesztelnem ezt a idiótaságot, és én visszakézből adnám rá a 6 pontot. Azt hiszem ez a 9.5 inkább a Rare iránti tisztelet kifejezése Csipi részéről, mint valós pontszám, de jön a Karácsony, így nem volt szívem belejavítani az értékelőjébe. Próbáld ki, mielőtt pénzt adsz ki rá!

GRABBED BY THE GHOULIES

MICROSOFT / RARE

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 Játékos
8 blokk

✔ finom zsíros rare falat
× aki nincs hozzászokva, annak könnyen megfeküdheti a gyomrát

9.5 pont





STAR WARS

AKADÉMIA A KOTOR ÁRNYÉKÁBAN

JEDI KNIGHT®: JEDI ACADEMY™

A Tisztelt Vásárló belépett a szentélybe. Vallásos tisztelettel nézegette a polcokat, a kihelyezett dobozokat. Mindig különleges, megmagyarázhatatlan áhítat lett úrrá rajta, mikor benézett valamelyik 576 boltba. Már ismerte az összes eladót, mivel ők voltak a segítői. Támaszai a tanácstalanságban. Tudta, mikor melyikükre kell hallgatnia, hiszen megtapasztalta már ízlésbeli különbözőségüket. Ismerte az összes boltot, ám ez új volt, még csak most nyílt a Duna Plázás kis templom. Templom…neki…*a megszállott játékosnak.* Lassan körbejárta a helységet, majd végül megállt az Xbox felirat alatti falrésznél, és alaposabban szemügyre vette a kínálatot. *T3: Rise Of The Machines*…ez nem nagyon érdekelte, *Dino Crisis 3*…kedvenc újságjának egyik legismertebb tesztelője (Csöpi :) elég lesújtó kritikát írt róla (teljesen jogosan), így ez sem hatotta meg túlzottan.

Azonban egy feliratot már messziről kiszúrt a tapasztalt boltlátogató! *Star Wars.* Bármikor látta meg idáig ezt a címet egy játékprogram dobozán, a hátán mindig végigfutott a hideg. Bár már többször is csalódott, folyamatosan várta azt a pillanatot, amikor egy Csillagok Háborúja játék befejeztével elégedetten dőlhet majd hátra foteljében. Végigunta Böjtös Gabival az *Obi-Wan* című fejlesztést, eljátszogatott Freaket olvasva a *Jedi Outcast* programmal is, végül pedig 2003 nyarán együtt izgult, együtt éljenzett, együtt kalandozott (ismételten) Bojtos úrral a *Knights of the Old Republic* esetében, amikor visszakapta a reményt…érdemes még várni az SW univerzumban játszódó produktumokra!

Most ismételten lehetőséget kapott. Ott állt előtte az Outcast folytatása, a **Jedi Academy!** Osztott-szorzott magában, majd felkapta a kis műanyag dobozkát (mielőtt meggondolná magát), és megindult a pénztár felé. Ott a Westendből, Pólusból már jól ismert két fiatalember cinkosan kacsintott, mialatt a lemezt és a füzetet belehelyezték a tokba, majd lehúzták a vonalkódot. „Ismét egy-két átjátszott éjszaka következik?" – mosolyogtak. A Tisztelt Vásárló nagy vigyorral a képén motyogott valamit a Csillagok Háborúja univerzum zsenialitásáról, a KotOR remek forgatókönyvéről, valamint arról, hogy ha aludni nem is fog a közeljövőben, legalább ismét közelebb kerül picit a közkedvelt világhoz, amit egyszer George Lucas álmodott meg…aminek millliónyi hívője, rajongója van. Gyorsan el is köszönt a két fiatalembertől, azután megindult haza, hogy egy jót játszhasson…

ELŐTÖRNEK AZ EMLÉKEK

Amikor otthonába ért, nem állt neki rögtön a frissen szerzett zsákmánynak, inkább egy pohár finom sangria (gyümölcsdarabokkal persze!) mellett átolvasta Freak tesztjét az Outcastról, ami az 576 Konzol 56-os számában volt. Ahogy olvasta a cikket, kortyolgatta a finom nedűt, eszébe jutottak az élmények, amiket az említett játékkal élt át. A Jedi Knight második része alapjában egy FPS volt – kedvenc stílusa! Ahogy azonban haladt előre, szert tett az Erőnek nevezett dologra, ami rengeteg új lehetőséget adott neki a küzdelemben, valamint megkaparintotta a filmekből is jól ismert fénykardot, amivel már külön élvezet volt csatázni. Bár a grafika nem volt a legszebb, a mesterséges intelligencia hagyott némi kivetnivalót maga után, és még a folyamatos kapcsolókeresgélés is az idegeire ment idővel, azért nem volt rossz visszaemlékezni a programra. Azonban a végigjátszás után már nem nagyon vette elő, ezzel megpecsételve szegény korong sorsát. Egy Kyle Katarn nevű Jedi lovag irányítása volt a fő feladat. A játékban pedig majdnem minden benne volt, amit el lehet várni egy szimpla SW alkotástól. Rohamosztagosok, nagy fénykard-orientált küzdelmek (amikben külső nézetet kapott a játékos…szemben a lőfegyvereknél használt FPS külsővel), kellemes hangulat. Most pedig itt a folytatás. A lemezt be is helyezte a gépbe, majd beindította a nagy fekete dobozt. Amíg torkán lecsordogáltak a kiváló ital utolsó cseppjei, megindult egy kis bemutató film, ami a játék jeleneteiből lett összeválogatva. Monumentális párbajok, nagy lövöldözések, alatta pedig a megszokott SW muzsika, ami már önmagában is lenyűgöző. A Tisztelt Vásárló testét pedig lassan csordultig töltötte az Erő, ahogy nekiállt a programnak.



JÁTSZIK A TV

A Tisztelt Vásárló játszik. Már órák óta folyamatosan. Mióta elindította az új játékot. Egy új játékot, amiben nem az kapta a főszerepet, akire várt. Új hőst kellett alkotni. Ő maga generálta a kedvére való karaktert, akivel aztán majd bejárja az univerzumot. Faj, fej, ruha. Választások. Végül pedig a kezdet. A kezdet, amiben megindul a történet…mint egy csordogáló patak, ami idővel folyóvá duzzasztja önmagát. Az ifjú hős egy űrhajón találja magát, ami tele van kezdő Jedi tanoncokkal. A jármű azonban lezuhan. Emberünkre vár a feladat, hogy az egyetlen túlélőként megkeresse a kiutat. Útközben ugyan bajba kerül, de később nem kisebb mesterek találnak rá, mint Luke és Kyle. Innentől pedig magával sodorja az ár. Megbízások, feladatok, amik ismét a Sötét Oldal erejét gyengíthetik. Összeesküvések, célzott atrocitások, amiknek véget kell vetni.

A Tisztelt Vásárló egyik bolygóról a másikra utazik. A fénykard most alapfegyver, az Erő kezdő tulajdonság, amit folyamatosan fejleszthet, amennyiben siker koronázza küldetéseit. Ezen kívül azonban nem sok változott. A kezelésre hamar ráállnak az ujjai. Az iránynyilak segítségével választ fegyvert, vagy Erőt…utóbbit pedig a bal analóg kar lenyomásával hozza elő. A többi gomb úgy működik, ahogy azt el lehet várni egy FPS esetében. A kardot – éppen úgy, ahogy a tüzelést – a jobb ravasszal veszi használatba, a bal ravasszal pedig elhajíthatja azt. Tényleg minden a régi4 A feladatok szintén emlékeztetik őt régebbi kalandjaira. .Kapcsolók keresgélése, egy elveszett tárgy megtalálása, célszemély előkerítése. Nem meglepő missziók, azonban átlagban eléggé izgalmasak. Pont elegek ahhoz, hogy az estét a program előtt töltse. Véleményt alkotni majd ráér később. Most hívja a kaland…a kaland, amiben megint Jedi lovaggá válhat. Vagy a Sötét Oldal mesterévé…

A TISZTELT VÁSÁRLÓNAK TETSZIK

Tetszik neki pár dolog.

1. A folyamatosan változó környezet. Végre nem csak sötét folyosókon kell barangolnia. Már az első feladatoknál is meglepő eltérések mutatkoznak a pályákon. Homokdűnéken való keresgélés, egy erőmű felrobbantásának megakadályozása, a lezuhant űrhajó megjavítása, az esőben száguldó vonat megállítása…vagy a Hoth hófödte világa, amin a lépegető mellett még egy (az alap trilógiából már ismert) nagy bestiával is összeakadhatunk. Azután a későbbiekben még több helyre ellátogathatott a Tisztelt Vásárló. Járt Darth Vader palotájában, egy Rancorn által őrzött börtönben, a Sith lovagok temetkezési helyéül szolgáló Koribban bolygón… De egy kis száguldozásra is volt lehetősége a Zonju V világában. Élvezte a helyszínek sokszínűségét. Élvezte a csatákat!







2. Hogy mesterévé válhatott az erőnek és a fénykardnak. Az elején még csak arra volt képes, hogy az Erő segítségével elhúzzon/toljon valamit, vagy kicsit gyorsabb legyen, nagyobbat ugorjon. De később már tudott fojtani, életerőt elszívni, gyógyítani. Tudott kombinálni. Felemelni valakit a levegőbe, majd egy lökéssel letaszítani őt az alant tátongó szakadékba. Két fénykardot foghatott egyszerre. Amikor több Sötét Lovaggal küzdött, az egyik pengéje összeakadt ellenfele fegyverével...azonban a másikat így is el tudta hajítani, ami pörögve pusztította el a körülötte álló támadókat, majd visszatért a kezébe.

3. A zene. Nem...nagybetűkkel: a ZENE. Csak az tud együtt érezni a Tisztelt Vásárlóval, aki szereti ezt a világot. Ez a muzsika több, mint amit a legtöbb halandó képes megalkotni. Ez a mélység kevés zeneszerzőnek adatik meg, hogy megmutassa az embereknek a világot formáló energiákat. A monumentalitása az, ami megkülönbözteti minden mástól. Ez adott rá lehetőséget, hogy a Tisztelt Vásárló hátán végigfusson a hideg, mikor az megindult Darth Vader erődje felé, ahol aztán felcsendült a jól ismert baljós melódia. A Birodalom csontszaggató, lélekpusztító ereje. Vader szelleme pedig megkörnyékezi a játékost.

4. A művészi koreográfia a küzdelmek alatt. A Tisztelt Vásárló nem esik hanyatt attól, ha lelő valakit. Akkor sem, ha az áldozat repül a lövedék hatására egy métert, vagy leesik valahonnan. Azonban az már nem hagyja hidegen, amikor két kard egymásnak feszül, a küzdőfelek pedig halálos táncukat lejtik. Mert ez tánc...gondolja a Tisztelt Vásárló. Nem csak csapkodás, fegyverek ész nélküli suhogtatása. Előre megtervezett mozdulatok szemmel alig követhető váltogatása. A pengék sziszegve csapják félre egymást, a harcosok pedig szaltókat vetnek, felfutnak a falra. Amikor a küzdelem véget ér, valaki holtan esik össze. Levágott kar a földön...a párviadalra egyetlen bizonyítéka. A kaland azonban folytatódik...

5. A hatásvadász elemek. Egy-egy küzdelem befejezésekor a kép kimerevedik, majd lassan körbefordul a kamera Mátrix módra. A Tisztelt Vásárló mindig is imádta az ilyen jeleneteket! Akkor is jól mutat, ha már korábban ezerszer látta. Na, meg az is, amikor a robogóján hihetetlen sebességgel hasította a levegőt, és úgy küzdött az üldözők ellen. Az egyik mellette csapódott a falnak. A játék egy pillanatra megáll, ahogy a kamera lassítva mutatja a szerencsétlenül járt üldözőt. Az üldözött azonban már hajt is tovább, hogy a következő pillanatban egy bukkanó segítségével a levegőbe emelkedjen, ahol ismételten megmutatkozik a Tisztelt Vásárló számára az operatőr remek munkája.

A TISZELT VÁSÁRLÓNAK NEM TETSZIK

Nem tetszik neki pár dolog.

1. Nem tetszik a rövid végigjátszási idő. Egy pár nap alatt lenyomta a teljes programot. Tervei szerint egy darabig nem is veszi elő újra. Túl lineáris, túl rövid, túl egyszerű. Nincsenek igazán elgondolkodtató feladatok, vagy nagyobb kihívások. A Tisztelt Vásárló nevetve vette a legnagyobb akadályokat is. Maximum háromszori újrakezdés a pályákon. Hol van ez attól, mikor egy programban már harmincadszorra kezd el egy küldetést, mert a gépi ellenfelek mindig máshogy cselekednek, más módon reagálnak, ezzel túljárva az ő eszén.

2. Nem tetszett neki a mesterséges intelligencia. Általánosságban elvannak az ellenfelek...berohangálnak a küzdelmek hatására az ajtókon, hogy segítsenek társaiknak, vagy üldözőbe veszik a játékost. Azonban megtörtént emberünkkel nem egyszer, hogy valamelyik katonát simán kinyírta annak társának a háta mögött, amire az fel sem figyelt. Egy vágás a karddal, és a buta katona már meg is halt. De a túszok kiszabadításánál is történt egy érdekes dolog. A Tisztelt Vásárló kiszabadította a foglyokat, majd megindult velük a közeledő Rancorn elől. A szörny azonban beállt egy sarokba, ahonnan semmivel nem lehetett azután már kicsalogatni. Sem a Tisztelt Vásárló, sem annak társai nem voltak neki elég ínycsiklandozó falat. Ezért inkább a falakat rágcsálta unalmában...

3. A grafikai motorral is voltak gondjai. Már a Jedi Outcast esetében sem volt nagy szám, de a jelenben már egyszerűen muszáj lenne egy kis javítás. Szép...időnként még ezt is lehet rá mondani, de átlagban csak a megszokott minőséget hozza, ami a Tisztelt Vásárló szerint simán elfutna egy PS2 gépen is. Ezért nem kell exkluzivitást vásárolni (mint ahogy egy Maximum Chase, vagy egy D&D Heroes esetében sem). A textúrák nem elég részletesek, a környezet időnként egyszerű, vagy kidolgozatlan.

4. A küzdelmek művésziek ugyan, de kezelésükben...interaktivitásukban a Tisztelt Vásárló hibát is talált. Nagyon jól néznek ki, ez tény. Azonban nem a játékos irányítja a történéseket. Lenyomja a gombot, a gép pedig kihoz ebből valamilyen kombinációt. Amennyiben jól mozog emberünk jobbra-balra, akkor számára még akár szerencsésen is végződhet a párbaj. De a végeredményt nem ő – hanem valóban a szerencse produkálja. Esetleg csak azzal tud ebbe belesegíteni, ha a csapások mellett az Erő használatát is igénybe veszi. Így legalább van neki is beleszólása.

5. Ugyan emberünk felfedezte a korongon a többjátékos lehetőséget is, sem lehetősége, sem kedve nem volt másokkal kardozgatni. Eszébe sem jutott, hogy telefonszámláját azért növelje, hogy aztán másokkal az interneten mérje össze fénykardozó tehetségét. Ezt a lehetőséget inkább meghagyja a valódi FPS-ek, valamint a versenyjátékok számára.

ZÁRÓGONDOLATOK

A zárógondolatok... A Tisztelt vásárló lehunyja a szemét, és úgy dönti hátát a karosszék támlájának. Ismét egy jót játszott. Nem történt vele semmi igazán rendkívüli, de akkor is jól érezte magát. Élvezte a fénykard, vagy az Erő használatát...élvezte a változatos missziókat. Nem bánta meg a Jedi Academy megvásárlását. Még akkor sem, ha ez a program mérföldekre volt a KotOR összetettségétől. Ebben is, abban is lehetett váltani a jó és rossz oldal között...de míg abban ez a történésekre is befolyással volt, addig most csak a finálé előtti pillanatban dönthetett igazán. És még csak nem is az Erő használata miatt, hanem egy cselekedet kapcsán. Lassan lefekvéshez készülődött. Magában a Star Wars dallamokat dúdolgatta, közben pedig gondolkodott. Azon elmélkedett, hogy egy hétig még biztosan a játékra fog gondolni. Arra, miket élt át alatta...de egy hét után majd teljesen elfelejti. Jön egy újabb program, ami leköti. Ez így megy majd a végtelenségig. Néha-néha azonban feltűnik egy-két alkotás, amire hónapok, esetleg évek múltán is jólesőn gondol...szép emlékekkel.

Az Academy nem ilyen. Egyszeri szórakozás. De abból remek. Másik gondolata az volt, hogy vajon kedvenc magazinjában ki fogja tesztelni a játékot. A Bojtosra tippelt. Ha pedig tényleg ő írja a tesztet, biztos volt egy erős hét és fél pontban. Mert ő is annyit adna...a véleményük pedig többnyire egyezett. Valamint abban is biztos volt, hogy bármilyen módon is írja meg a cikket, a végén valamilyen formában Kellemes karácsonyi ünnepeket, Boldog Új Évet Kíván majd az olvasóinak. Hiszen három éve ezt teszi mindig...amikor eljön az ideje. A Tisztelt Vásárló leoltotta a lámpát, miközben végignyúlt az ágyon.

Kívánjunk neki jó éjszakát...Nektek pedig sikerekben, szerencsében, egészségben gazdag új évet...valamint rengeteg ajándékot kívánok! :)

UI: A Szavatosság direkt lett közepes. Bár a játék rövid, a LIVE dobhat rajta, amennyiben ez a lehetőség valakit érdekel...azon kívül időnként még talán elővesszük majd a lemezt. Már csak a főcímzene miatt is.;)

BÖJTÖS GÁBOR
bojtosgabor@freemail.hu



MARTIN BELESZÓL!

Nagymamám szokta mesélni, hogy állítólag ágyba vizelős kiscsávó koromban percekig képes voltam a trafikok előtt állva üvölteni: „Karrrrdottt akarrrokkkk!". Érdekes ez a vonzalom a kardok iránt, és nem is lehetek ezzel egyedül a világban; egyik haverom nemrég rendelt magának többszázezer forintért valamilyen japán kard-imitációt, egy másik meg folyton azon kesereg, hogy a PC-s SW Galaxies-ban nem tud magának fénykardot venni. Ja, ezt csak azért mondtam el, mert ebben a játékban is lehet kardozni. Mindig csak kardozni. Durva sokat kardozni... Martin 8.5-öt ad neki!

STAR WARS JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY

LUCAS ARTS / RAVEN

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	kiváló
hangulat:	jó

1-2 Játékos
1 mentés 27 blokk
link támogatás, live támogatás

✔ sw hangulat, szépen kidolgozott küzdelmek, változatos környezet
✕ rengeteg probléma, amin végre változtatniuk kéne a fejlesztőknek

7.5 pont

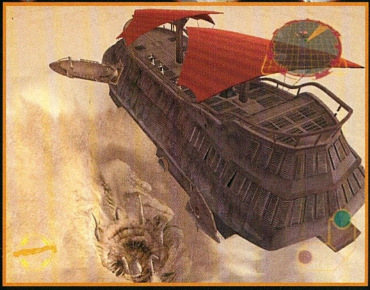


A Rogue Squadron 3 elindításakor sok mindenre számítottam, csak épp a hetvenes évek diszkózenéjének stílusában átmixelt Star Wars muzsikára és a John Travolta stílusban táncoló szereplőkre nem.

Miután jót röhögtünk rajta (a fanatikusak pedig sírtak – mondjuk, ha Andris barátom ezt látná, valószínű felvágná az ereit a házilag barkácsolt lézerkardjával), a program rögtön a menübe dob minket, ami kísértetiesen hasonlít az elődjére, azaz a háttérben most is a klasszikus trilógiából kiollózott jelenetsorokat láthatunk, sőt, ha nem nyomunk semmit, a gép végigjátssza szinte az összes a játékban szereplő jelenetet. Játszhatunk ismét ketten is, és ami dicséretes, a kooperatív módban a Factor 5-ös kölkök rápréselték a korongra az egész Rogue Squadron 2-őt, akinek az tehát kimaradt az életéből, most mindent bepótolhat (igaz, csak kettéosztott képernyőn), mivel az összes pálya át lett hozva (szép teljesítmény: egyet fizet, kettőt kap)! Nyomhatjuk egyébként egymás ellen is a játékot, hiszen négy különböző játékmódot is felkínál a program a Versus menüben, amiknek szerintem igen nehéz ellenállni, ha már van otthon két kontroller, és egy vállalkozó kedvű játékostárs, de ha egyedül vagy két joy-jal, akkor is érdemes belenézni, már csak a helyszínek miatt is. Itt egyébként nem csak a hagyományos lövöldözős játéktípusokat találjuk, hanem van többféle „verseny” is, ahol különböző járművekkel, mondjuk az Endoron megismert suhanóval kell otthagyni a másikat.

Akik nagy Star Wars fanatikusok, azok biztos már rég beléptek a Single Player módba, és már jó ideje nyomatják az egyjátékos küldetéseket, amikből ha a Tatooine-i gyakorlópályát is ide számítjuk (és miért ne számítanánk, mikor, ha mindent bonuszt be akarunk hozni a játékban, több dolgunk lesz itt, mint néhány „valódi” pályán) összesen húsz darab került fel a mini DVD-re. A készítőket és a pályatervezőket egy cseppet sem irigylem, hiszen ez már a negyedik SW témával foglalkozó játék (ha a Naboo Fightert is ide vesszük), nem beszélve a más konzolokon megjelent SW játékokról (bár azokat nem a Factor 5 készítette). Bár az SW univerzumban még számtalan kiaknázatlan lehetőség rejlik, bizonyára elég nehéz lehet megtalálni azt az arany középutat, amin az egyszeri játékos – aki jobb esetben egyszer látta mondjuk a filmet – is eligazodik, és a legfanatikusabb Star Wars rajongók is szívesen végigmennek rajta, és különösebb gond nélkül bele tudják magukat élni a történésekbe. Magyarul: a játéknak élethűen, logikusan, szervesen kell kapcsolódnia a filmekhez, ugyanakkor az újdonság varázsával is hatnia kell a vásárlók azon rétegére, akik mondjuk vásárlás előtt ki is szeretik próbálni a játékot.

Hogy ezt most sikerült-e megvalósítani a Factor 5-nek, azt mindenkinek magának kell eldönteni, de a saját személyes véleményem, hogy *nem*. Ami ugyanis a GC megjelenésekor még elég volt, és elkápráztatta a nagyérdeműt, köztük engem is (vagy ide vehetném a Rouge Leader N64-es piacra dobását is, ami a mai napig is itt pihen a polcomon), az most, 2003 végén már jóval karcsúbbnak tűnik. Azt leszámítva, hogy egyes helyeken a pilótafülkéket elhagyva a klasszikus szereplőkkel is mászkálhatunk és lövöldözhetünk, a játékmenet gyakorlatilag *semmit sem* változott (pedig egy kis komplexitás már nem ártan neki!), ráadásul a pályák sem túl meggyőzőek, egyes helyszínek hanyag, elnagyolt megjelenítést kaptak, máshol pedig a küldetések relatív hosszával (egy-két perc alatt teljesíthetőek) voltam elégedetlen. Az egyetlen játékmenetbeli radikális változás az imént említett jármű nélküli pályaszakaszok léte, amik inkább ártottak a játéknak, mintsem használtak, mivel a megvalósítás kertelés nélkül **pocsékra sikeredett**. A grafikai rész még (szódával) elmenne, annak ellenére, hogy egyes részek igen szegényesesek (bár a Halálcsillag '70-es években megálmodott belseje egyébként sem egy építészeti és lakberendezési remekmű), és a klasszikus szereplők is önmaguk helyett inkább a kamu lengyel Star Wars figurák kinézetére hasonlítanak – erős gyanúmat fizimiskájuk után leginkább a mozgáskultúrájuk támasztja alá. Ráadásul az alapmozdulatokon túl (futás, lövés, ugrás) nem is nagyon tudunk speciális dolgokat végrehajtani velük (ezzel elfelejtettek törődni a készítők): ha valami ilyesmivel állunk szemben, egyszerűen csak megjelenik a lenyomandó gomb ikonja, és nekünk azt kell lenyomnunk a továbbjutás érdekében. Mivel ezekkel a feladatokkal és a küldetésekkel még később egy külön bekezdésben foglalkozom majd, kezdjük el a program szokásos paramétereit értékelni.



ZSIVÁNY LEGÉNYEK OSZTAGA

STAR WARS REBEL STRIKE ROGUE SQUADRON III

Látványosság: ezen a téren sok előrelépés nem történt, aminek legfőbb oka, hogy már az előző rész is nagyon ott volt a szeren (tehát jó), és igen katartikus élményt nyújtott akár egy Star Wars rajongónak, akár egy mezei játékosnak egy-egy űrcsata jelenet. Ezt tehát nem lenne negatívum, DE (!) azért mégis történt némi visszalépés: *némelyik pálya*, mint például Dantooine-i, vagy a Dagobah-i kifejezetten *rusnya, egyszerű, lapos.* Mások pedig, mint például a Yavin holdján történő összecsapás meg gyönyörű hátteret kapott, de ugyanígy megdicsérhetném a Hoth-i menekülést, vagy az Endor-i csibelépegetős mészárlást is. Ez tehát egy elég vegyes kép, de mégis összességében azért bőven megérdemel egy nagyon erős *jót*.

Játszhatóság: gond egy szál sincs vele, legalábbis amikor egy adott járművet irányítunk, legyen szó akár egy lépegetőről, egy Tauntaunról vagy egy Tie Fighterről, minden elég egyértelmű és adja magát, úgyhogy az irányításra külön ki sem kell térnem. Egyébként szinte minden változatlan: lassítás, gyorsítás, lézer, ion ágyú, proton torpedó, aztán ami a csövön kifér...

Egész más helyzet, ha egy embert kell irányítanunk, ott a hirtelen követő nézetből rögzített kamerára átváltó operatő okozhat fejtörést, nem beszélve az automatikus célzásról, ami néha ritka sz*rul működik: simán becélozza az ellenfeleket egy fedezék, vagy akár egy falon keresztül is, és ha rajta kívül mások is vannak a helyiségben, cseszheted, mivel elváltani akkor sem fog, ha a többiek közelebb lesznek hozzád. Az mondjuk jópofa, hogy felvehetjük az ellenfeleink által elejtett fegyvereket, az viszont már nem annyira, hogy akár több tucatnyi rohamosztagost is lemészárolhatunk egymagunk. Ezen a téren tehát nem sikerült maradandót alkotni, de azért az űrcsatás részek még mindig ott vannak a topon!

Szavatosság: *siralmas* vagy *kiváló*. Nehéz eldönteni, mivel a pályák egy részét (persze a legjobbakat), csak akkor tudod megnyitni, ha az alapszinteket arany medálra teljesítetted. Ez nem egyszerű dolog, és valószínű, hogy csak sok és nagy gyakorlattal rendelkező fanatikus játékosok tudják majd csak maradéktalanul megcsinálni. Ha így nézzük a szavatosság *kiváló*, mert nem kevés idődbe fog kerülni, míg minden pályát megnyitsz (persze, csak, ha van türelmed és időd, hogy az adott szintet százhúszszor újra kezdd, mert három másodperccel túlteljesítetted a kiszabott időlimitet), összeszeded a fejlettebb cuccokat, megnyitod az űrhajókat, vagy a végére jársz a kétjátékos küldetéseknek (ami egyébként is egy nagy kapkodást eredményez). *Siralmas* viszont, ha úgy nézzük, hogy az alappályákat bronz medálra, vagy csak úgy simán nagyjából két óra alatt végig lehet vinni! Ez pedig ezért az árért elképesztően kevés! Úgyhogy inkább kap egy közepest.

Zene/Hang: szót sem érdemes vesztegetni rá, mivel a szokásos filmes zenéket és hanghatásokat kapjuk Surround Pro Logic II-ben, jobbat egyébként sem lehetne írni hozzá, de szerintem nem is kell, *kiváló*.

Hangulat: háááááááááát, nehéz megítélni, mivel egyes pályákon nagyon lehet azonosulni a történésekkel – ez főleg a klasszikus trilógiából átvett helyszínekre jellemző –, míg másokkal nem nagyon tud mit kezdeni az









ember, és valljuk be, a történet bizonyos mintha némi *megerőszakolást* lehetne érezni. Azért adok rá mégis *jót*, mert sok pályát – bár némelyik eléggé lerágott csontnak számít (pl.: Hoth-i csata) – más szemszögből dolgoztak fel, ami mindenképp értékelendő!

NÉHÁNY SZÓ A KÜLDETÉSEKRŐL

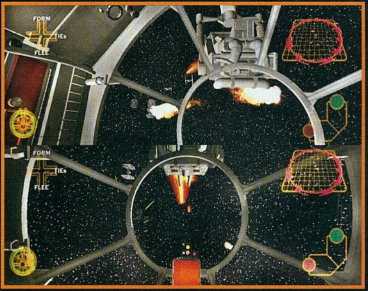
TATOOINE TRAINING: bár ez csak egy szimpla kis gyakorlópálya, mégis érdemes itt egy kis időt eltölteni, mivel az alapok megtanulásán túl rengeteg érdekes felfedezést és meglepetést is tartogat számunkra a hely. Itt rögtön három hajót is be lehet hozni, és egyéb kihívásos feladatokon is részt vehetünk, mint például egy száguldozós verseny a kanyonokban, vagy akár „buckapatkányokra" is vadászhatunk. Egyébként rengeteg jópofa, a filmből ismerős helyszínt megtalálhatsz itt is, ilyen mondjuk Jabba palotája, de van itt egy birodalmi rohamosztagosokat kiképző tábor is, hol például a csibelépegető irányítását is elsajátíthatod – csak vigyázz, be ne sorozzanak utána!

REVENGE OF THE EMPIRE: a valódi történet valamivel az első Halálcsillag megsemmisítése után kezdődik, amikor is a birodalmiak összevont támadást indítanak a Yavin 4 felkelő bázisa ellen, megbosszulva ezáltal az előző csúfos vereségüket. A felkelők a Hoth-i csatánál megismert transzportokkal menekülnek (csapatszállítók), a birodalmiak pedig hasonló transzportokkal támadnak. Célpontjaink is ezek, s miután végeztünk az összessel, az egyik kis szigeten rekedt utolsó transzportunkat kell lefedezni, majd jöhet a gyalogos rész, a nagy „azték" templom belsejében kell megtalálni és kijutatni a generálist. A történet innentől kettéválik és két szálon folytatódik: az egyiken Luke Skywalker, míg a másokon Wedge Antiles kalandjait követhetjük nyomon – nézzük Luke pályáit…

DEFIANCE OF DANTOOINE: az egyik legbénább pálya. Egy „disszidenst" kell begyűjteni és védelembe helyezni. Az első szakaszban egy suhanós száguldozásban vehetünk részt, a másodikban az ágyúkat használjuk a gép ellen, majd befejezésképp megint csak suhanóval kell száguldozni, igaz ezúttal már nem épp barátságos kísérőket is kapunk.

DEFENDERS OF RALLTÍR: az előbbi fickótól szerzett infó alapján a Ralltírra irányítanak minket, ahol egy csapat tudóst kell megmenteni, mielőtt a birodalmiak kezére kerülnének. A képlet elég egyszerű: azelőtt kell végezni az összes birodalmival, mielőtt megsemmisülne a védőpajzs generátora. Természetesen a lépegetőknél használjuk a vontatókábelt (úgy látszik, ez egy Star Wars játékból sem maradhat ki…).







EXTRACTION OF RALLTÍR: még ugyanezen a bolygón egy csibelépegetővel kell a tudósokat végigkísérni, majd még magával Luke-kal is kolbászolhatunk az űrhajó belsejében.

BATTLEFIELD OF HOTH: kicsit csodálkoztam, amikor megláttam a pályát, de szerencsére nem sütötték el kétszer ugyanazt a poént. Most akkor kapcsolódunk az eseményekbe, amikor Luke gépe lezuhan. Először a két lépegetőt kell felrobbantani a filmben látott módon, majd egy Tauntaun hátán visszaszaladni a támaszponthoz (szép a talajon a hó!), ahol némi tűzharc után felszállhatunk kedvenc X-Wing gépünkkel. Itt még lesz egy kisebb csata, mivel a transzportokat Tie Bombázók támadják, koncentráljunk tehát rájuk, mivel pikk-pakk agyonbombáznak mindent. Aranyra megcsinálni ezt a pályát nem nehéz, hanem *lehetetlen küldetés*…

TRIALS OF THE JEDI: ezt a pályát nem is tudom nagyon hova tenni. Miután a Dagobah-n sikerült lezuhannunk, oda kell ugrálni Yoda kunyhójához, majd miután megtanította nekünk a dupla ugrást, vissza kell ugrálni a hajónkhoz (egyfajta ügyesség rész). Ha ott vagyunk, következik a film egyik legemlékezetesebb pillanata, amikor Luke beég, és képtelen kiemelni az X-Winget a mocsárból. A gombnyomkodással ne is erőlködjünk, mivel bármilyen jók is vagyunk (ebben én nagyon ott vagyok :), csak úgy, mint a filmben, nekünk sem fog sikerülni – aztán végighallgathatjuk a szentbeszédet.

THE SARLACC PIT: a Jedi elején látott, Sarlacc-os, balul sikerült (Jabba számára persze :) kivégzést játszhatjuk újra. Minden adja magát: ha másfél percnél többet tökölsz ezen a szinten, szégyelld el magad! A két történeti szál itt összeér – úgyhogy nézzük Wedge küldetéseit.

RAID TO BAKURA: itt van egy kis ugrás az időben, mivel azokat a transzportokat kell megtámadnunk, amiken a Hoth-i csata után fogságba esett lázadókat szállítják. A hajókat tehát még véletlenül se bántsuk, inkább küldjük meg őket ion ágyúval, mitől irányíthatatlanná válnak. Majd védjük a saját transzportjainkat az evakuálás alatt.

RELICS OF GEONOSIS: egy helyszín az Epizód 2-ből. A felkelők szokás szerint belesétálnak egy a birodalmiak által állított csapdába, úgyhogy lesz egy kis tűzharc a bolygó körül (cél valamelyik nagyobb gép), majd szerencsétlen módon landolunk a Geonosis-on, ahol az elrohan R5-öt kell fedezni (úgy látszik ezek a droidok már csak ilyenek :) Stílusosan összefuthatunk majd battle droidokkal is, és a bolygót is egy Jedi Starfighterrel fogjuk elhagyni, hogy még lövöldözzünk egy kicsit odakint a világűrben.

DECEPTION AT DESTRILLION: zsír kis küldetés, szintén három részből áll. Egyrészt ügyesen kell manőverezni a folyosószerű részekben, majd egy teljes csapat fejlesztett Tie Vadászt kell kilőnünk, míg végül ráakadunk egy, a Halálcsillagéhoz hasonló szuperlézerre. A lézerágyúkat hiába is lőjük, célozzunk inkább a mögöttük található kis „vizes edényekbe" ionágyúval (két-két lövés kell neki). Utána elő a protontorpedókkal, és már mehetünk is haza!

GUNS OF DUBRILLION: ez egy sima kis lövöldözős pálya, ám ezúttal egy csibelépegetőt irányítunk. Egyszerűen csak menjünk végig, amerre a radar irányít, a végén még egy „nagy" lépegetőbe is beülhetünk!

FONDOR SHIPYARD ASSAULT: ez is nagyon csöcs kis küldetés. Három elfoglalt Tie Fighterrel és egy „elfogott" transzporttal próbálunk meg a Fondor-i csillagromboló üzem közvetlen közelébe jutni, de végül kiszúrják a furmányoskodásunkat. Fedezzük hát a transzportot, amíg az bele nem száll a bázisba, majd utána lőjük szét a védőmező generátorát. Innentől már egyértelmű a feladat: megsemmisíteni a szuper csillagrombolót.

SPEEDER BIKE PURSUIT: ez a pálya a Jediből lett kiollózva. Ez az a jelenet, amikor Luke a sikló-suhanón menekül az Endoron a kaliforniai :) mamutfenyő erdőben. Elég szívatós, mivel lőnek rád, lökdösnek, és még a fákra is figyelni kell az iszonyatos sebesség mellet. A végén pedig, mint a filmben is, még gyalogosan is helyt kell állnunk.

TRIUMPH OF THE REBELLION: még mindig az Endoron vagyunk, most következik az a rész, amikor Csuviék elfoglalnak egy kis lépegetőt, és igyekeznek a bunker felé, ahol Hanék sarokba vannak szorítva. Ahhoz, hogy időbe odaérjünk, be kell vetnünk az Ewokok „primitív" csapdáit is (kereszt gombok). Ha időben odaérünk, Solo-val még a bombákat is el kell helyezni a bunker mélyében, majd ugrás kifelé. Tetszett ez a pálya, kár, hogy az utolsó volt a játékban…

BONUSZ PÁLYÁK: mivel már csak elég kevés helyem van, néhány mondatban emlékeznék csak meg róluk. Végigjátszhatjuk a *Csillagok Háborújá*ból a hercegnő kiszabadítását, a *Birodalom Visszavág*ból Solo és Leila Hoth-i menekülését, majd ugyanezt egy kicsit másmilyen felállásban a Bespinen is – itt a hercegnőt irányíthatod. Majd a *Jedi Visszatér*ben részt vehetünk a végső ütközetben, ahol először ez Executort szuper csillagromboló kell lenyomnunk, majd utána következik a RS2-ből megismert jutalomjáték, amikor is egy IGEN nagy halom ellenséges vadász ellen kell helyt állnunk.

Csipi M Lee
csipimlee@576.hu

STAR WARS ROGUE SQUADRON III: REBEL STRIKE

FACTOR 5 / LUCASARTS

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

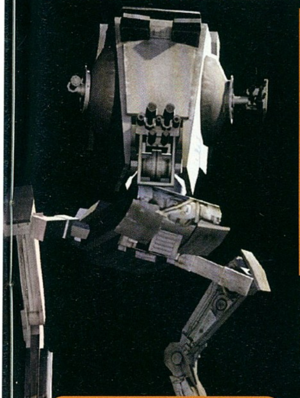
grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	kiváló
hangulat:	jó

1–2 Játékos

✔ nagyjából hozza a megszokott minőséget

× nagyon úgy tűnik, hogy csak egy újabb bőr a témáról, és nagyon rövid is

7.5 pont

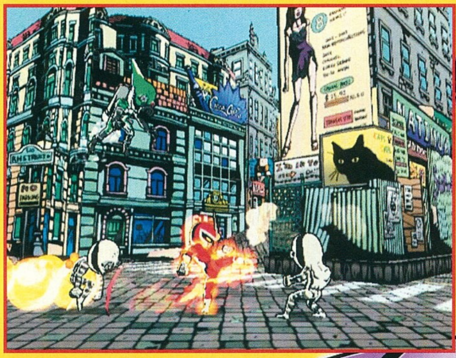


MARTIN BELESZÓL!

Hát Hölgyeim és Uraim, én nagyot nevettem ezen a játékon – pontosabban azon a részén, amikor gyalog kell emberünkkel közlekedni. Kérdeztem is a srácot, aki itt az irodában az orrom előtt játszott vele, hogy beírt-e valami „trükkös" kódot, vagy tényleg ennyire szánalmasan néz ki ez a rész. Az űrhajós pályák viszont nem rosszak – ugyanolyanok, mint az előző részben. Mintha ezek a pályák akkor nem fértek volna fel a lemezre :) Vajon jövőre is megpróbálják elsütni őket…?



A külföldön több komoly díjat is bezsebelt, egyes játékos-rétegek által messiásként várt, Capcom mega-giga ász Viewtiful Joe november közepén kis hazánkban is begyűrűzött a köztudatba, és ezzel egyetemben a konzoljátékokkal foglalkozó szakboltok polcaira is felkerült. Mint oly sok minden más, természetes, hogy ez a megjelenés is elkerülte a figyelmemet, és bár hallomásból már ismertem a játékot, mégis első találkozásunk időpontja egybeesett a szerkesztőségbe való beesésem időpontjával, ahol a Márti nemes egyszerűséggel a kezembe nyomta a játékot. Hevesen tiltakoztam ellene, én ugyanis sokkal szívesebben láttam volna a Mario Kart Double Dash-t a decemberi Konzol Gamecube rovatában, végül engedve az erőszaknak mégiscsak a VJ pihent meg a táskám mélyén, de azért jegyezzük meg, hogy végül mégiscsak elhoztam a Kartot is, barátnőm legnagyobb örömére (azóta nem is nagyon foglalkozunk a kisfiúnkkal :)







EEEEEND ACTION!!!

Eme furcsa és igen egyedi képi világgal rendelkező játék főhőse Joe, aki egy teljesen átlagos, hétköznapi figura, és most szándékosan nem írtam fiúcskát, mivel a játékban látható testfelépítésétől eltérően Joey már rég túl van a pubertás koron. Joe barátunk legfőbb jellemzője, hogy fanatikus mozilátogató, és ezen belül is él-hal azokért a filmekért, amelyekben kedvenc szuperhőse, Blue Kapitány menti meg a világot a különböző B-kategóriás szörnyektől. Rajtuk kívül azonban még valaki főszerepet kapott a sztoriban, történetesen Silvia-ról van szó, Joe szívszerelméről, aki mint egy pincsikutya, mindenhová követi szíve választottját, így aztán, amikor a mozifilm megelevenedik, nem csak Joe ül a nézőtéren, hanem a szöszi kiscsaj is. És mivel az egész nézőközönségből (mindössze ketten vannak a teremben :) ő mutatta a legcsekélyebb érdeklődést a filmvásznon folyó „izgalmas", „lebilincselő", „kihagyhatatlan" és „utánozhatatlan" történések iránt, egyértelmű, hogy a rosszarcú szörny (sorry, de sosem értettem a nevét, ami egyébként az egész játékra jellemező volt, de erről majd később) magával viszi a kiscsajt (mutassatok nekem egy ilyen mozit, oda biztos elviszem az anyósjelöltemet :) Szerencsére az időközben legyőzött Blue Kapitánynak még sikerült Joe-t is áträngatnia a mozivásznon, és fiatal barátunk egyszer csak az idáig áhítattal bámult mozifilmben találja magát. Mivel Blue Kapitány épp házon kívül tartózkodik, természetes, hogy Joe-ra hárul a feladat, hogy megmentse a világot, és nem utolsó sorban a kis barátnőjét is. Ezután a „bárgyú B-kategóriásnak" is csak jóindulattal nevezhető történettel indít a játék, mi pedig rögtön az események sűrűjében találjuk magunkat, mivel amint megkaptuk az irányítást, rögtön beront a képbe az első ellenfelünk is…

De mielőtt még nekiállnánk kivesézni Joe barátunk mozgáskultúráját, csévéljük vissza egy kicsit a szalagot, és nézzünk szét a menüben, hogy vajh, milyen lehetőségek is állnak rendelkezésünkre. New game, Load game, Option, és mivel a felsoroltakból látszik, hogy itt minden elég szegényes, csak azt említeném meg, hogy a játék első indításakor a Kids módnak essünk neki, bármennyire is szép színesen villog az Adult felirat a jobb oldalon! Ezt saját tapasztalatból mondom, mivel én is jól megszívtam, hogy a „felnőtt"-et indítottam el, gondolván, hogy a „kölyök" mód biztos egyfajta cenzúrázott változata a játéknak, közben meg a nagy fenét, az csak a könnyű fokozat, és mint olyanban kétszer annyi az életerőnk, és bizony az ellenfeleken (főleg a főellenségeknél lényeges) is nagyobbat sebezhetünk.

Akinek megvan a játék, azok már tudják, akinek nincs, azok pedig gondolom a képeinkről már levágták, hogy a VJ egy igen egyedi látványvilággal megáldott, de mégiscsak egy sima két dimenziós kis akció-platform *korcs*. Még a teszt megírása előtt volt egy igen érdekes beszélgetésünk kedves barátommal a „missziós" Lacival és a Tibivel (bár velük minden beszélgetésük igen érdekes szokott lenni ;), hogy vajon szükség van-e egyáltalán még hagyományos kétdés játékokra a piacon. Ők váltig állították, hogy igenis kelendőek ezek a produktumok, és a Metal Sluggal, meg a King of Fighters-szel példálóztak, mely utóbbi sorozatért odaát Japánban a mai napig is megőrülnek az emberek. Az én véleményem viszont az, hogy a kétdimenziós játékok felett már eljárt az idő, ezért utálom a GBA-t is, amin nincs más csak a sok NES, SNES játékok remake-jei, és egyáltalán nem kellene már erőltetni ezt a játékstílust, mivel a mai fiatalság egész egyszerűen nem kíváncsi és nem vevő erre. (Meg lehet nézi azt is, hogy a régi retro gyűjteményeket is melyik korosztály vásárolja előszeretettel – hát nem a tizenévesek, arra mérget vehetsz).

Visszatérve azonban a Joe-hoz: ami egyeseknek klasszikus játékmenetet, az nekem inkább visszalépést jelent egy játéknál. Azonban *nem vagyok teljesen vak*, és kétnapi játék után azért annyit elmondhatok – és ezzel mindenkit bátorítanék legalább a kipróbálására –, hogy ezúttal szerencsére nem egy szimpla agyatlan, ötlettelen, „megyek-jobbra-és-ugrálok-stuffal" állunk szemben, hanem egy könnyen emészthető, stílusos, a legkisebb részletéig kidolgozott, ügyesen felépített, játékmenetbeli újításokat is tartalmazó, rövidtávon élvezetes programmal van dolgunk! A klasszikus játékmenet alatt egyébként azt értem, hogy a kétdés pályák oldalra gördülnek, és mi csak fel, le, jobbra és balra tudunk közlekedni rajtuk. Hiába van tehát a grafika több „rétegben" egymásra dolgozva, és hiába kelti sokszor háromdés játék hatását, azért a képernyőből kifelé, vagy befelé nem mozoghatunk, ami azért is furcsa, mert egyes cuccok egy kicsit „beljebb" vannak, mint a figuránk – nyugalom ezek felszedésére is megvannak trükkök!

Mivel Joe egy akció moziba csöppent, a játék stílusa is teljesen a témához lett igazítva,

NÉZNI JÓ, DE JÁTSZANI IS?

és ha valaki képes túltenni magát a grafika „milyenségén", az egész jókat szórakozhat a játékon. Az előző mondatom persze senkit ne tévesszen meg, hiszen egy másodpercig sem szeretném, ha valaki azt hinné, hogy leszólom a program grafikáját, hiszen sok háromdés poligonos játéknak odaver, mindazonáltal állíthatom, hogy velem egyetemben sok embernek sem fog bejönni, ez a hanyagul, vastag filccel, kézzel rajzolt, hiányosan színezett, ügyesen megkomponált képi világú megjelenítés. Egyszerű ugyan, végül is tényleg nem rossz, de én azért valahogy hiányoltam az élettel teli háttereket (szinte sosincs semmi mozgás a képernyő hátsó részében), és sokszor inkább zavarónak és idegesítőnek, mintsem hangulatosnak találtam a ködeffektust, vagy a pályákra vetődő tereptárgyak árnyékát. A víz alatti pályákon is inkább láttam ocsmány behomályosítást, mintsem valódi víz alatti hatást keltő effektezést. Mivel Joe egy akciófilmbe (ezt mintha már mondtam volna) került át, a játék nagy részében a sorozatosan teleportálódó ellenfelek leverésén lesz a hangsúly, némi platform-ügyességi ugrálással vegyítve, megbolondítva egy kis agyalós-gondolkodós résszel. Ezek igen változatosak lehetnek: egy meggyújtott bomba felrugdosásától elkezdve egészen a különböző kapcsolók és gépek aktiválásáig, távirányítós platformok terelgetéséig, egészen egy buszon való ugratásig bezárólag, de néha szakítunk majd a megszokott játékmenettel is, és mondjuk egy sugárhajtású gépbe pattanva, a felhő fellett száguldozva kell halomra lőni a rosszfiúkat, hogy aztán a járműből kiugorva, zuhanás közben gyűjtsük be a bonuszokat.

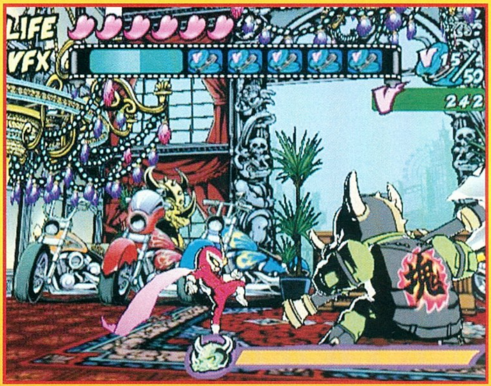
Az ellenünk felsorakozó rosszarcúak nagy része egyébként különböző robot-pubi lesz, akiket akár a kinézetük, akár a támadásaik alapján is jól elkülöníthetünk, de ami az igazán lényeges: hogy milyen speciális támadásokat használjunk ellenük. A játékban nagyon hamar megkapjuk mind a három speckó tulajdonságunkat (mindig Blue Kapitányt kell érte bucira verni), ami hűen a filmes szakmához a következőkből áll: Slo-Mo (Slow-Motion) – ezzel belassítani tudjuk az időt. Azon kívül, hogy jól is néz ki, számtalan előnye is van: ilyen például, hogy kikerülhetjük az ellenfelek támadásait, lövéseit, sőt ezeket akár vissza is küldhetjük a feladóknak egy-egy ütéssel, ami főleg egyes főellenfeleknél hasznos, de én mondjuk az átkozott gyors cowboyos figurák ellen is előszeretettel használtam. Slo-Mo-ban egyébként kikerülhetjük a támadásokat, „csalhatunk" a félkarú rablóknál, és összességében elmondható, hogy minden olyan jelenetnél használnunk kell ezt a képességet, aminél egy éles szemű rendező is hasonló-kép tenne (ne felejtsük el, hogy egy filmben járunk, és szórakoztatni, mi több, elkápráztatnunk kell a közönséget!). Ilyen lehet például egy ajtó berobbantása, de azt is nagyon díjazzák, ha ebben a módban verünk tönkre egy halom ellenfelet, ami egyébként baromi jól néz ki (a buszos ugratásnál is ezt









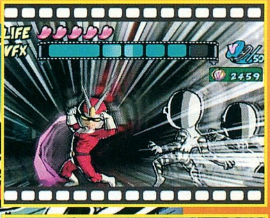


használd!). A következő a Mach Speed – ez pont az ellenkezője az előzőnek, hihetetlenül felgyorsulhatunk, és rengeteg ütést, rúgást vihetünk be a másodperc törtrésze alatt. Ha sokáig alkalmazzuk ezt a technikát, Joe fiú ruhája fel is izzik, ami különösen jól jön mondjuk egy kanóc meggyújtásakor, vagy egy a síkban beljebb elhelyezkedett tárgy megszerzésékor (csak kettes vagy hármas fokozatban működik). A harmadik megtanulható ability a Zoom – amit különösebben nem is kellene magyaráznom, ilyenkor a képernyő egy kis részét kinagyítva látjuk, és lehetőségünk lesz extra mozdulatok elvégzésére, amikhez simán az akciógombokat kell nyomogatnunk. Hatásos főellenségek ellen, de a padlókat is hasonlóképp tudjuk betörni. Ability-ket, fegyvereket, használati cuccokat, mint például életerőtöltő hamburgert, vásárolni is lehet a pályák közit shopban. Leginkább ajánlom azt a cuccot, ami meggyorsítja a VFX csíkunk visszatöltődését, és azt (na most ennek sem jut eszembe a neve), ami mindig eggyel növeli a maximum energiánkat. Vásárolni a megszerzett V pontjainkból tudunk, ezeket kombókért, a levert ellenfelekért, és a pályák végén kapunk, attól függően, hogy miként teljesítettünk. A nagyon brutális jelentekért extra ponthegyek járnak, és ilyenkor hallhatjuk a közönség elismerő kurjongását, moraját is, és ez a lényeg. (Hiszen maga a játék neve is egy szójátékból jött létre, angolban ugyanis a gyönyörű (beautiful) szót majdnem ugyanúgy kell ejteni, mint a viewtifult – ami nagyjából annyit takar, hogy „jól nézhető, jó nézni".) A gép egyébként háromféle szempont alapján értékeli a teljesítményünket, és a pályaszakaszok után még egy összértéket is átlagol, erre mindenképp figyeljünk oda, mert a legjobb cuccokat (pl.: az új ability-ket) igen borsos áron adja a gép. Sajnos a VFX (Visual Effects) erőnk nem örök, amikor használjuk a képernyő tetején látható VFX csík elkezd fogyni, és amikor a végére ér, Joe visszaváltozik hétköznapi formájába, és a kép is látványosan megváltozik. Ilyenkor csak sima ugrást, és néhány alapmozdulatot tudunk végrehajtani, és várni kell, hogy a csík visszatöltődjön, célszerű tehát okosan gazdálkodni a VFX-szel. Különösen igaz ez a főellenségekre, amikből temérdek van, pályánként több is akad. Érdemes gyűjtögetni azokat a kis V betűs cuccokat is, amikből rengeteg van elszórva, mert ötven után mindig nő egy egységgel a VFX csíkunk – kár, hogy minden pálya elején ezt elveszi tőlünk a gép.

A program egyik legeltaláltabb része a hanghatások megszólaltatása: a nézők reakciói, ahogy csittegnek, kurjongatnak, de megemlíthetném mondjuk magát a rendezőt is, aki elhalálozás után vágást kiabál, vagy amikor lepauzálod, számtalan elmés megjegyzést tesz rád. Kár, hogy sokszor a hülye robot- és szörnyhangok miatt nem érteni, ki mit is mond. A játék egyébként igen rövid, hét fejezet mindössze, amik ugyan jó néhány alpályára bomlanak, de ezek inkább csak helyiségek, mintsem pályaszakaszok, így aztán a (könnyű fokozaton) játékidő sem éri el a bűvös tíz órás határt! Ha tehát az ember reggel nekiáll, a vacsorához már úgy ülhet le, hogy végignyomta a stuffot.

Mégis aggódva intek mindenkit az előbb említett cselekménytől, mert rettenetesen be lehet ám sokallni a sok egymást ismétlő rúgkapálástól ütésváltástól, és a speciális támadások állandó használatától, ami két-három óra után csömört okoz. Igaz ugyan, hogy később új játékmódokat, nehézségi fokozatokat, szereplőket hozhatunk be, amik fényében teljesen más nézőpontból is végigjátszhatjuk a játékot, mégsem hiszem, hogy a fanatikusokat leszámítva ez a bunyózás pár napnál tovább bárkit is lekötne. Egyedi és stílusos játék tehát a Viwetful Joe, és ezzel talán sokakat meghódíthat, ugyanakkor pont ezek a tulajdonságai riaszthatják el az átlagembert a megvételétől, és azt se felejtsük el, hogy igen rövid távú szórakozásban lesz részünk, amennyiben beszerezzük. És, hogy beszerezzük-e? Kivételesen azt mondom *igen* – hagyd, hogy magával ragadjon, hátha rákattansz....

Csipi M Lee
csipimlee@576.hu







VIEWTIFUL JOE

CAPCOM	
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS	
grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	kiváló
hangulat:	jó

1 Játékos
4 blokk

✔ stílusos, egyedi, egy ideig nagyon élvezhető
× rövid és nagyon ismétli önmagát

8.5 pont

MARTIN BELESZÓL!

Abban a pillanatban, ahogy az E3-on megpillantottam „élőben" a Viewtiful Joe-t, már tudtam, hogy gondban leszünk az értékelésével. Ezt a játékot nagyon megelőzte a híre – már akkor mindenki őt akarta, amikor még mozgóképes prezentáció sem volt belőle. Ahogy mondani szoktam: agyon lett hype-olva, jassznyelven mondva „futtatva". Ehhez képest Csipi (mint mindig) most is tökéletesen megoldotta a tesztelést. Féltem, hogy a végén 1 pontot ad rá (vagy 10-et :) – de nem. Én csak 1 dolgot tanácsolnék: mindenképpen próbáld ki, mielőtt megveszed! Ugyanolyan katartikus csalódásban is lehet részed, mint amilyen örömben!



Napjaink egyik legtehetségesebb és legnépszerűbb filmrendezője, filmproducere és forgatókönyvírója, Steven Spielberg kétségtelenül akkor ért el eddigi pályájának csúcsára, amikor rákattant a második világháború témájára. Pontosabban a téma mindig is benne volt, gondoljunk csak a legkorábbi rövidfilmjeire, vagy a nagy költségvetésű filmek közül az *Indiana Jones* sorozatra és *A nap birodalmára*, de leginkább akkor veszett el abban a korban, amikor 1993-ban megrendezte a *Schindler listáját* és 1998-ban a *Ryan közlegény megmentését*, nem véletlenül kapta meg erre a két filmre a két első (de bizonyára nem utolsó) rendezői Oscar díját. E filmek megrendezése óta producerként is rengeteg második világháborús dolog elkészítése felett bábáskodott, a dolog alatt természetesen nem csak mások által rendezett dokumentumfilmeket (ide sorolható Szász János *Holocaust szemei* című alkotása) és TV sorozatokat (ilyen volt például az *Elit alakulat*) értek, hanem sok egyebet is. Spielberg alapítványt is alapított a holocaust túlélőinek (Survivors of the Shoah), sőt még egy videojátékot is kitalált, melyben amerikai katonaként kellett harcolnunk a háborúban, és a játékot játszva úgy érezhettük magunkat, mintha a *Ryan közlegény megmentése* című filmbe csöppentünk volna.

Ez a játék volt az 1999-ben csak PS1-re megjelent *Medal of Honor* (Becsületrend), amit egyébként maga Spielberg is írt, no nem a játék kódját, csak a történetét. A játék talán még a vártnál is nagyobb sikereket könyvelhetett el, gyakorlatilag a PS1 *Doom*jává és *Quake*-jévé vált, minden FPS rajongó kötelező anyagává. Ekkor már lehetett sejteni, hogy a franchise hosszú életű lesz, a végét sem lehet majd látni az átiratoknak, folytatásoknak és kiegészítő lemezeknek. Az alapjáték után hamarosan, 2000-ben megjelent szintén PS1-re a Medal of Honor Underground című küldetéslemez, majd lassan elkezdtek szállingózni a Medal of Honor játékok más gépekre is. PC-re és Mac-re volt egy *Medal of Honor: Allied Assault* című folytatás 2002-ben, ami még ugyanabban az évben egy *Medal of Honor: Allied Assault Spearhead* című küldetéslemezzel is kiegészült mindkét gépen, továbbá 2003-ban csak PC-re jött még egy küldetéslemez ehhez a játékhoz *Medal of Honor: Allied Assault Breakthrough* cím alatt. Spielberg a többi konzolossal sem bánt mostohán, a 2002-es *Medal of Honor: Frontline* PS2-re, X-re és GC-re is megjelent, szintúgy a 2003-as *Medal of Honor: Rising Sun*. Az EA Games fejlesztett még egy PS2-es szimulátort is *Medal of Honor: Fighter Command* cím alatt, de ennek fejlesztése sajnos le lett állítva, és ugyanők dolgoznak már a 2004-ben megjelenő PC-s *Medal of Honor: Pacific Assault*on is.





Természetesen GBA-ra is volt *Medal of Honor, a Medal of Honor Underground* tavaly nyáron jelent meg a gépre, és szintén 3D-s FPS volt, mint a nagy testvérei, ahogy valószínűleg azt mindenki el is várta. Azonban arra, ami abból a játékból végül kikerekedett, biztosan senki sem számított. Én is nagyon vártam, és reméltem, hogy az anyag méltó lesz az elődeihez, és érdemes lesz ajánlanunk a Konzolban is, de amikor megláttam a végeredményt, menten kiadtam a reggelimet. A játék kábé 4-5 FPS-sel „repesztett", plafon és padló nem volt benne, pedig szinte minden 3D-s GBA játékban szokott lenni, az ellenfelek totál kivehetetlen pacák voltak, ráadásul egyes statikus textúrák is helyben jártak, az „i"-re a ponton azonban a játék totális játszhatatlansága tette fel. Ezért nem is teszteltük, legfeljebb elrettentő példaként lett volna helye a lapban, hogy lám, ilyen nagy nevű játék is kaphat 1 pontot. Az anyag azóta is közröhej tárgya a programozó baráti körömben, mivel messze alulmúlja az összes GBA-s 3D játékot, de más gépen sem tudok így hirtelen ennél pocsékabb FPS-t megnevezni.

Az Electronic Arts fejesei is rájöhettek arra, hogy ritka kalap sz*r volt az első GBA-s *Medal of Honor*jük, és mivel terveztek még GBA játékot a sorozatban, gyorsan fejlesztőt is váltottak, és elhatározták, hogy a 3D-t másodszor nem kockáztatják meg egy 16MHz-es gépen, a sorozat következő része oldskool 2D anyag lesz. Az előző játék fejlesztője állítólag az angol Rebellion volt, de ők maguk is nagyon szégyellhették a játékukat (meg az Electronic Arts is szégyellhetné magát, hogy a nagy név segítségével így lehúzta a játékosokat egy minősíthetetlen anyaggal), mert sem a játékban nincs rájuk utalás, sem a website-jukon arra, hogy közük lett volna a játékhoz. A most megjelent 2D-s *Medal of Honor: Infiltrator*t tehát egy új cég jegyezte, a szintén angol Netherock Ltd. A cégnév bizonyára senkinek sem ismerős, ugyanis a Netherock nemrég alakult, főleg a közelmúltban csődbe ment HotGen romjaiból, így akármilyen friss is a cég papíron, számos C64-es, Spectrumos és Amigás legenda dolgozik ott, többek között David Leitch, Andy Jones, Allister Brimble és Robin Levy (aki egy interjúban ígérte egyszer, hogy elkészítik a C64-es Armalyte nem hivatalos folytatását GBA-ra – úgy legyen).





A MÁSODIK VILÁGHÁBORÚ POKLÁBAN

A cikk tárgyát képező játék stílusát leginkább úgy lehet meghatározni, hogy egy *Commando* klón, pontosabban úgy is fogalmazhatnánk, hogy *Commando* szteroidokon. Tehát ebben is többnyire csak előre kell haladnunk egy kábé 45 fokos felülnézetből megrajzolt tájon, irtanunk kell az ellent, és persze életben kell maradnunk. A képlet ilyen egyszerű, ezen túl persze még elég sok plusz dolog került a játékba, de szerencsére annyi nem, hogy az anyag ezektől bonyolulttá válna. Az első, leginkább felfele scrollozó pálya után jönnek kacskaringósabb szintek is, néhol oldalra, néhol lefele kell haladnunk, és vannak olyan helyzetek is, ahol csak akkor tudunk továbbmenni, ha lelőjük az összes ránk támadó nácit. A *Commando*hoz képest újdonság, hogy épületekbe is be tudunk menni, sőt földalatti bunkerekben is mászkálhatunk, és minden pályán van pár kötelező és pár fakultatív küldetésünk is. Ezek nem igényelnek nagy agymunkát, a kötelezőt általában alapban teljesítjük, ahogy haladunk előre, mert rendszerint csak el kell érnünk és meg kell tisztítanunk bizonyos pontokat, emellett még a szabotázsakciók jellemzők az elsődleges küldetésekre, például repülőgépek, tartályok és egyebek felrobbantása, meg ilyenek. A másodlagos küldetéseknél is vannak szabotázsakciók, ezeknél gyakran kell az ellenfél munícióját felrobbantanunk, de van olyan is, amikor SS tisztekre kell vadásznunk, és szinte minden pályán van olyan mellékküldetés, amiben iratokat kell beszereznünk, leginkább ezek igénylik azt, hogy alaposan bejárjunk mindent, bemenjünk minden házba, de ezt amúgy is érdemes megtenni. Különféle energiacsomagokat és muníciót is gyűjthetünk a szabadban és az épületekben egyaránt (ezért is érdemes átfésülni mindent), továbbá bizonyos helyeken fegyvert is válthatunk. Mindig csak egy elsődleges és egy másodlagos fegyver lehet nálunk, de sok ponton lecserélhetjük a nálunk levőket, elsődleges fegyverként AK-47-tel, M-16-tal, egyszerű pisztollyal és karabéllyal találkozhatunk, másodlagosként pedig kézigránáttal (minél tovább nyomjuk a gombot, annál messzebbre dobjuk, és persze pattog is), időzített bombával (a szabotázsakciókhoz a legjobb) és rakétavetővel. Érdekesség még, hogy helyenként tankba szállhatunk, és úgy még házakat is le tudunk dönteni, meg természetesen a géppuskafészkeket is elfoglalhatjuk, mint minden *Medal of Honor*ben, továbbá úgy hárompályánként kapunk egy *Operation Wolf* szerű, célkeresztes lövöldözős szakaszt is. Említésre méltó még, hogy a játék hangulatát számos fekete-fehér világháborús dokumentumfilm részlet is fokozza, és a jól megkomponált zene is igazán katonás témájú, igaz annyira nincs jól hangszerelve.

Összességében határozottan kellemes darab a *Medal of Honor: Infiltrator*, aki a *Commando*t kedvelte, az jól el fog szórakozni ezzel is. A grafikája is nagyon el van találva, persze Robin Levy-től ez nem meglepő. Sőt bizonyos mértékig hasonlít a *Cannon Fodder*re is, leszámítva persze azt, hogy itt nem tudunk több embert irányítani, és nincs fejlődés. Nagyrészt éppen ez a hasonlóság az oka, hogy bár elég magas értékeket adtam a játékra, mégsem maximumot, mert valahogy úgy érzem a *Cannon Fodder*rel kell összevetnem (legfőképp az Amiga verzióval játszottam, amit simán össze lehetne hozni GBA-n is), és amellett ez egy kicsit mégis alulmarad, szubjektív véleményem szerint egészen azt a szintet nem hozza. Persze ettől függetlenül igazán jó kis lövölde ez, és mivel *Cannon Fodder* GBA-n nincs, az ilyen jellegű anyagok közül jelenleg ez az egyik legjobb a platformon.

Credo

MARTIN BELESZÓL!

Nagyon borzalmasan durvára jó a játék grafikája! Komolyan mondom, egész elérzékenyültem, miután kb. egy fél órát toltam vele. Igazi komoly SNES feeling! Engem kicsit zavart (tudjátok, mondtam már, hogy kifolyik a szemem a GBA képernyőjének hosszas bámulásától) a kis méretű „látványvilág", ezért hirtelen felindulásból inkább bevertem a stuffot egy GBA playerbe – a 110 centis Sony projektoron nem volt egyszerű a látvány! :)

MEDAL OF HONOR: INFILTRATOR

ELETRONIC ARTS

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1-2 Játékos
link kábel, gamecube link kábel, mentés kártyára

✔ nagyon korrekt, továbbfejlesztett, *Commando* jellegű gáma
× hasonlít a *Cannon Fodder*re is, de mégsem éri el azt a szintet

9 pont



Magyarország legnagyobb filmmagazinja
vox mozimagazin®
Mit szólnál, ha apád beájulna?
YAMAHA
AUTOMATIC
BREEZE
Ezt nyerheted meg!
Recept: végy egy JANUÁRI vox mozimagazin-t
végy egy jegyet az Apám beájulna című filmre
nyerd meg velünk a Yamaha YFA 125 típusú homokfutót
BUDAPEST FIL
Keresd a hírlapárusoknál!
www.vox.h
Adatok: 1 hengeres, 4 ütemű, 125 ccm, cdi gyújtás, elektromos indítás, 7 literes tank, láncmeghajtás, autómata váltó, hátsókerék meghajtás, hátramene

Emlékszem annak idején, úgy 1990-ben már kezdtek gombamód szaporodni a kisebb vállalatoknál is az úgynevezett „személyi számítógépek", a PC-k. Bólogatva mondogatták is a bölcsek, hogy ezek jelentik a jövőt, ezek már komoly dolgok, nem csak játékra valók. Ez számomra elég hihetetlenül hangzott akkor, hiszen ezeket az XT típusú gépeket többnyire 5MHz-nél is lassabb 8086-os vagy 8088-as processzor fűtötte, és szinte mindegyikben mindenféle használhatóbb hardvertrükköt nélkülöző, két színű Hercules videochip ketyegett. Így bár ezek a gépek elég komoly felbontásban működtek, mégis roppant nevetségesek voltak a szememben még a C64-emmel összehasonlítva is, hogy az Amiga 500-amról ne is beszéljek. Tehát kétkedve figyeltem a PC-ket anno, de ettől függetlenül persze, mivel mindig is a technológia megszállottja voltam, soha nem hagytam ki a lehetőséget, hogy itt-ott leüljek egy-egy PC elé, és átfussam, hogy milyen felhasználói programok és játékok vannak a gép mellett tornyosuló lemezeken. Három játékot szinte mindig megtaláltam, az 1986-os *Tetris*-t, az 1984-es *Soko-Ban*t és az 1989-es *Prince of Persia*-t. Ezek egész jó darabok voltak, persze *Tetris* és *Soko-Ban* volt C64-re és Amigára is, így ezek nem fogtak meg annyira, a *Prince of Persia* viszont határozottan ütőképes volt, így amikor csak PC közelbe kerültem, nyomattam is az anyagot.

Igazság szerint hiába rohantak most meg a nosztalgikus érzések a *Prince of Persia*-val kapcsolatban, az első játék PC-s és később Amigás (1990-ben írták át Amigára, de úgy rémlik, hozzám ez a verzió csak úgy 1992 táján jutott el) nyüstölése volt gyakorlatilag az első és utolsó kapcsolatom ezzel a remek játékkal. A folytatások eddig valahogy kimaradtak az életemből, csak nagyon futólag láttam haveroknál még a *Prince of Persia 2*-t (ez 1993-ban jelent meg PC-re, Mac-re és SNES-re). Pedig volt ezen kívül is folytatás, a *Prince of Persia 3D* 1999-ben jelent meg PC-re, a *Prince of Persia: Arabian Nights* 2000-ben DC-re, a *Prince of Persia: Harem Adventures* pedig 2002-ben rengeteg Java alapú mobilra. Ha már így belelendültem a felsorolásba, a legelőször 1989-ben Apple II-re megjelent eredeti *Prince of Persia*-ból az említett PC és Amiga változaton túl volt még Atari ST (1990), CPC (1990), Mac (1990), Turbo CD (1991), GB (1992), GG (1992), MD (1992), MS (1992), NES (1992), Sega CD (1992), SNES (1992), TurboGrafx 16 (1992), GBC (1999), FM Towns (passz), HP-48/HP-48GX (passz) és Linux (passz) verzió is, így átfutva ezt a listát bizton állíthatjuk, hogy ez a játék egyike a legtöbb gépre portolt anyagoknak. Sőt készültek még nem hivatalos átiratok is, ilyen volt például az 1996-os Spectrum és SAM változat.

A nagy kérdés az, hogy mégis miért volt ennyire népszerű a játék, miben állt a varázsa. Lehet, hogy másnak más dolgok jöttek be (például az Ezeregy Éjszakát idéző arab téma), engem mindenesetre leginkább a figuránk akkor mindent verő animációja, a rengeteg kivitelezhető mozdulat és a változatos, minden teremben egy kevés agymunkát is igénylő pályatervezés ragadott magával (a pályák puritán grafikája ugyanakkor nagyon nem fogott meg). A sima és roppant élethű karaktermozgást egyébként a játék eredeti tervezője, programozója és grafikusa (Apple II-n mindent ő csinált a zenét leszámítva, amit az apja, ezért kerek 4 évig is tartott 1985-től 1989-ig a fejlesztés), az azóta filmrendezővé és színésszé is előlépett Jordan Mechner úgy hozta össze, hogy az öccse mozgásáról sorozatképeket fényképezett, majd azokat átrajzolta a gépre. Ezt tekinthetjük akár kezdetleges motion capture-nek is, bár hivatalosan állítólag rotoscope eljárásnak hívják a módszert.

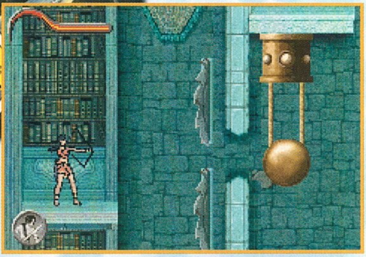
Most ismét beindult a gépezet, és megérkezett a *Prince of Persia* sorozat legújabb epizódja is, pontosabban a *Prince of Persia: The Sands of Time*, ami természetesen több „ízben" is megvásárolható. PS2-re, X-re, GC-re és PC-re egy nagy, 3D-s játék készült, melyről, ha minden igaz pár oldallal előrébb olvashattok is, GBA-ra egy remek oldalnézetes, 2D-s anyag jött ki a cím alatt, és ehhez hasonlóan (ránézésre ugyanezzel a grafikával, bár kevesebb pályával) készült még egy rakás mobiltelefonos változat is számos Java és Symbian alapú kütyüre, beleértve természetesen a Nokia N-Gage-et is.

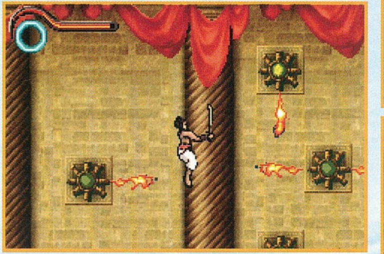
A játék története gondolom minden gépen azonos, GBA-n mindenesetre egy nagy perzsa uralkodó fiát kell irányítanunk, akit midőn átkel az apjával Indián, rávesz az indiai maharadzsa áruló varázslója arra, hogy rabolja el a maharadzsa két féltve őrzött kincsét, egy misztikus tőrt és egy nagy homokórát. Mindezt már nekünk kell összehoznunk egy rövid, gyakorló-pályának tekinthető szakaszon, ha megvannak a kincsek, akkor pedig pár újabb átvezető képen nyomon követhetjük azt, hogy a herceg apja elajándékozza a homokórát barátjának, Azad szultánjának, amikor pedig az szóvá teszi, hogy világít a homokóra, a herceg a varázsló tanácsára beledöfi a tőrt az órába, mire elszabadul az idő homokja, mindent beterít, és jaj lesz mindenkinek. Ez után persze a herceg is rájön, hogy a varázsló rászedte, és nagy bajt csinált, felkerekedik hát, hogy helyrerakja a dolgokat, ebben segítségére lesz a meglopott maharadzsa lánya, Farah hercegnő is, és innen ténylegesen elindul a kaland.

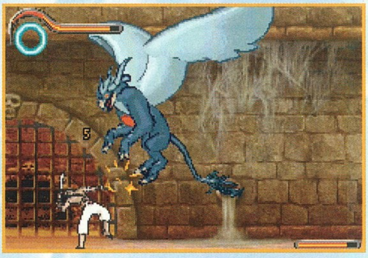
A játék szerintem abszolút méltó folytatása a remek sorozatnak, van benne számos régről ismert dolog, például a sima animáció, az óvatos lemászás és hasonlók, de kapunk sok új mozdulatot és igen jelentős újításokat is. Tudunk köteleken és oszlopokon mászkálni, ez utóbbiak körül át is tudunk fordulni, aztán tudunk még ugrani, vetődni, liftezni, futni, sétálni, kardozni, kapcsolókat (sok nagyon trükkös) átkapcsolni, tudunk falból kiálló rúdon pörögni, peremet elkapni, tárgyakat tologatni, és még rengeteg további dolgot is megtehetünk. Meglepő módon az anyag leginkább a *Castlevania* sorozathoz hasonlítható, ugyanis, bár ott ugye a harc a lényeg, itt pedig inkább az ügyességi részek és logikai feladványok megoldása, de ez a játék is elég sok RPG elemet kapott, egy elég méretes, Starttal előhívható karakterlap formájában. Itt a számos statisztikai adat mellett (szintünk, támadóerőnk, védekezési hatékonyságunk, energiánk, megölt ellenfeleink száma táblázatba szedve stb.), használhatjuk a felvett tárgyainkat, és informálódhatunk a begyűjtött scrolljainkról is, hogy melyik varázslatot hogyan tudjuk kivitelezni. Sőt van egy automatikus térkép is, ez pont úgy működik, mint a *Castlevania*-ban, itt is kisebb, minden irányba csak néhány képernyőt scrollozó termekre van osztva a játéktér, a termek pedig össze-vissza vannak kötve egymással, ráadásul, mint a *Castlevania*-ban, itt is sok helyen csak akkor tudunk továbbmenni, ha beszerzünk egy bizonyos tárgyat vagy varázslatot, így tehát gyakran vissza is kell mennünk már bejárt helyekre. Sőt még az állásmentés is állásmentő szobákban történik, mint a Castlevania-ban. A játék talán legérdekesebb adalékai a varázslatok és különféle speciális mozdulatok, amiket menet közben gyűjthetünk be, tanulhatunk meg. Vannak persze szokványos dolgok is, mint a dupla ugrás, de sokkal érdekesebbek is, mint az idő lelassítása (tekinthető bullet time-nak), a széttört tárgyak összeragasztása, a láthatatlanná válás, és ami a legérdekesebb, az undo, azaz pár másodpercet visszaforgathatunk az időből. A varázslatok egyébként stílszerűen az elszabadult varázshomokkal működnek, többek között úgy is tudjuk a varázserőnket tölteni, ha a leölt ellenfelekbe beledöfjük a misztikus tőrünket. A pályák működése nagyjából a *Tomb Raider*hez hasonlítható, viszonylag keveset kell harcolnunk (de azért kell), ugyanakkor annál több ügyességi feladatot kell megoldanunk, és minden terem egyben egy teljesen új logikai feladvány is. Nem veszélyesen nehezek a feladatok, de azért elég trükkösek, és soha nem ismétlődnek, ez a játék legnagyobb előnye. Emellett az anyag hasonlítható kissé a *Lost Vikings*-hez is, ugyanis egy idő után Farah csatlakozik hozzánk, ő kevesebb dolgot tud (például nem tud átbukfencezni a szűkebb helyeken, és nem tud duplán ugrani), viszont tud nyilazni. A csatlakozásától kezdve menet közben állandóan váltogathatjuk a két karaktert, és így természetesen még bonyolultabbá válnak a logikai feladványok, hiszen a két figurával együttesen kell azokat megoldanunk, előfordulnak ráadásul több termen átívelő ilyen összedolgozós feladatok is. Sajnos sem a játék grafikája (leszámítva a herceg mozgását, az nagyon jó, de a hercegnőé már sokkal gyengébb), sem a zenéje nem valami nagy szám, nem is rossz, de a nagyátlagot nem übereli, ezért is voltam kénytelen ezeken a területeken csak közepesre értékelni az anyagot. Ugyanakkor kihívásra és játékmenetre a *Prince of Persia: The Sands of Time* egy hatalmas beletalálás, engem legalább két hónapja nem fogott meg így GBA játék, és biztos vagyok benne, hogy mindenki más is kedvelni fogja, akinek bejönnek az ilyen ügyességi-logikai cuccok.

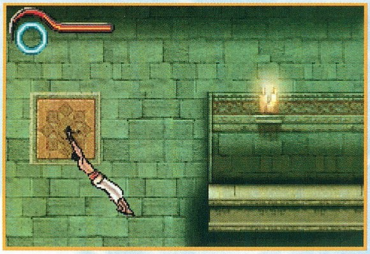
Credo











„SZERETNÉM A HOMOKÓRÁT MEGÁLLÍTANI..."

MARTIN BELESZÓL!

Én a Megadrive-os Aladdin óta nem zúztam ilyen jót 2D-s „klasszikus" platformjátékkal, az meg nem tegnap volt... Nekem még a grafikával sem volt bajom, kedvelem az ilyen „nagy szereplős" (a méret a lényeg! :) stuffokat. Ha bírod a stílust, azonnal rohanj megvenni!

PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME

ELETRONIC ARTS

MÁS VERZIÓ: PS2, GC, X, N-GAGE

grafika:	közepes
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	közepes
hangulat:	kiváló

1 Játékos
gamecube link kábel,
mentés kártyára

✓ briliáns játékmenet és pályatervezés
× átlagos grafika és zene

9 pont

Csevegő

Ollyan szinten volt övön aluli Darth Martin Vader múlt havi ellenem intézett attakja, hogy attól Chacón haver – szimulálás nélkül is – Argentínáig csúszott volna! Be is mentem a szeribe, gondoltam borogatok egy picit, de aztán amint benyitottam Martin szobájába, ott ült a tisztelt főszerkesztő úr a hatalmas, ártatlan, bogár szemeivel, kérlelő, melírozott hajfürtjeivel és békéért kiáltó arcberendezésével, úgyhogy még a hangomat se volt szívem felemelni, úgy meghatott a pillanat.

Kaptam tőle egy visszajelzést, miszerint jó poén volt a macska a múlt hónapban. Kérem, az nem poén volt, az a „cucc" valóban itt gyötört, miközben a gyöngy betűitek nyújtotta mámort próbáltam élvezni. Fura egy szerzet, valami perzsa gyártmányú paróka-paródia. Ránézel, van vagy tíz köbméter. Lehajolsz, fognád megfele, de csak a levegőt markolod. A végén már majdnem összeér a két kezed – na, akkor érzed, hogy jé, mégis van itt valami a dzsungelben – ő lenne a macska. És ehhez olyan képe van, mint aki elcseszte a Parabolicát és palánkra kente az első spoilerét. Na, de élvezzük az e havi gyönyört a meséim helyett. Radeon *(Élvezzünk bármit, csak a te meséidet ne, kamu anderzen-münkhauzen báró. Lef*som a térdem, ha januárban is a te Csevegődet kell olvasnom. Martin :)*



Szevasztok! Hol is kezdjem? Mondjuk ott hogy a lap nagyon állat :) Jó úgy ahogy van! Nem tudtok olyan helyet ahol a következőket lehet beszerezni: Atari Jaguar konzol + Aliens Vs. Predator játék (www.ebay.com – **csak nehogy neked is a „tengeren maradjon" egy „kevéske" pénzmagod, mint nekem... R)** Nintendo 64 + memocard + Perfect Dark játék **(Cheapboy-tól – ugye ez nem reklám, Martin papa? Cheap szétszed, ha mást referálunk :D R)** *(Belőlem gazdagodott meg az a szemét Cheap... Martin :)* Clock Tower 1, 2 (PSX) **(Pecsa bolha. R)** Atari Jaguar konzol nem 'tom, hogy mennyibe kerülhet, de kb. 4-5e-t szánnék rá. **(Ejnye, kisbarátom... Egy bolygón lakunk mi? Én úgy kb. az életemet adnám egy Jaguarért... Na jó, nem biztos, de a Martinét habozás nélkül dobnám a témára... R)** A Nintendo 64 olyan (csak alapgép) kb. 8e-ért v. az alatt kéne. A memocard kb. 1-3e. A játék pedig max. 4e. **(Ezek reálisak. R)** A Clock Towert pedig még sehol nem láttam eredetiben...de másoltan sem :))) **(Mijaza a másolt? R)** Szóval további jó munkát az újsághoz és sok játékkal eltöltött órát kívánok az 576 Konzol teamjének! Ha tudtok vkit, akinek a fenti dolgok megvannak és eladná bármelyiket is, szóljatok bátran! Phoenix *(Halljátok? Ha megvan szóljatok! Martin)*

Hi, 576 Konzol! Ez az első levelem, de már jó pár éve ismerlek titeket. Ahogy innen el lehet nézni, néhány év alatt sok mindenen átment ez az újság (például úton) és szerintem is csak a frankót nyomatja. **(Egy rapper veszett el benned. Na jó az nem, de Majka 2.0-nak elmennél... R)** Hogy mit szól a család ahhoz, hogy megszállott játékos vagyok (mert az 576 az azok magazinja), az már más téma. (Tudtommal nem vagyok Gárdonyi, de elregélem.) Kezdem a családommal, majd a barátaimmal. Édesapám nem teljesen szól bele, mit csinálok, de azért megfigyeli, mit játszom. (Remélem értitek?) ***(Persze, vágjuk. Mi is szoktunk khrrmm... játszani ;) Kapás Gábor)*** **(...és apád is megfigyeli mit játszol KG? ;) R)** *(Nem mindenkinek kukkoló a faterja, RAD fiam. Martin :)* Látnotok kéne mennyit dolgozik, mégis, mikor itthon van, megkérdezi mit játszom, én viszont sose mertem megkérdezni, miért érdekli. ***(Mer' az apád, bázzeg! KG)*** (Lehet, hogy az UFO-k tesznek felmérést a földön. Én nem vettem észre.) **(UFO a fater? Küldd már el postán, megteszteljük. R)** Édesanyám: tulajdonképpen neki köszönhetem a PS2-t (nincs nap nélküle), és régebben egy PS1-t (ezen már túladtam). Nélküle nem lenne sok mindenem. Ezen kívül neki még annyi köze van a játékokhoz, hogy a kicsit gyatra PC elé leül játszani egy kicsit gyatra játékkal és már le is van kötve órákig. **(Pasziánsz Power. Várjuk a titkárnő VB-n. R)** A nővéreim (összesen 2) közül kezdem Évával: őneki nagyon bejött a Primal nevű játék, én viszont (még) nem játszok vele. **(A nővéreddel? KG) (Mit ettél ma KG? :) R)** *(Majd jól beb*szok mindkettőtöknek, csak szemtelenkedjetek a Kedves Olvasóval... Martin :)* (Most le vagyok kötve a Tomb Raider: Angel of Darkness-szel.) Ha majd ezt kijátszottam talán majd utána. Köszöni a Primal végigjátszásokat. (Én nem jövök ki a végigjátszásokkal, de ez nem is baj.) **(Én általában emberekkel nem szoktam ki jönni. Mindegy, biztos én vagyok gyári hibás. R)** *(Na, ezt jól látod, az vagy! Martin :)* Mindig keres valami okot, hogy ne játsszak pl.: „Ugye elkísérsz a <reklám helye>-ig?" stb. **(Dobd be őt is a pakkba a fater mellé, megneveljük :D R)** A másik nővérem, Eszter, azt mondja túl hamar játszom ki a játékokat. (A legújabb Tomb Raiderben már egy Baroz vagy milyen nevű boszinál vagyok pedig csak fél hete vettem a játékot. Nem tudom, van benne valami.) ***(Hé, az a boszi nem a főmenüben segít navigálni?! KG)*** **(Tájékoztatásul: KG a Kód-X igen lelkes olvasója. R)** Ő a Final Fantasy 10-est kergeti. Ő is köszöni a végigjátszást, de (hála égnek) elvesztette. ***(A végigjátszást? :) KG)*** (Értsd: a végigjátszást kiszedte az újságból, de eltűnt.) De béna! Legközelebb nem adom neki oda egyik újságomat sem. Most jön a leendő sógorom: mikor eljön hozzánk, mindig nyomatunk 1-2 Tekken meccset. Kár, hogy egyikünk sem bír veszteni. ***(Megmutassam, hogy kell? KG)*** *(Gabikám, édes kicsi csillagom, téged legutóbb egy csaj is elvert Tekkenben – vagy nem jól emléxem? Martin :)* A barátaimmal is ilyeneket teszünk: néhány barátságos foci, Tekennel fűszerezve, és Gran Turismoval kisütve. Nnnnnaaaa! A meséről ennyit, ma még kijátszom a Tomb Raidert meg a Primalt (végigjátszás nélkül) és el is vagyok egy darabig. (De vajon meddig?) ***(Akkor olvasd ki a Háború és békét a retyón KG)*** **(Mit nekünk aranyér... R)** *(Te csak tudod, neked is van, csak legutóbb zálogházba vitted. Abból vetted a PS2-d... Martin :)* Ha betesztek a Csevegőbe biztosan előfizetek, de addig még nem tudom. ***(Majd küldünk pár embert, aki segít dönteni ;) – KG)*** További jó munkát! Szarvas János = Auron *(Várom az előfizetésed! Martin ;)*

Hello Radeon, hello 576 Konzol Team és helló te élő legenda! (Naná, hogy Martin) **(Naná, hogy nem leszel Csevegős :) R)** *(Te sem sokáig, nyuszikám... Martin :)* Szóval, minden idők legjobb játéka? **(Most te vagy így elkésve, vagy a postást gyűjtsuk fel? R)** Hát persze, hogy a Resident Evil! Miért? Elmondom! 1. Annak idején a kilóbájtban a game PS1-es verziója 97%-ot kapott és kijelentették, hogy ez a legjobb PS1-es játék! **(Ne mááá... Ez magánvélemény szerinted? R)** Később a PC verziót az élő legenda tesztelte **(Azt látnod kellett volna! Jobb kezével a billentyűzetet veri, bal kezében a „Mindenkinek a PC-ről" című kiadvány, közben vadul üvölt: „Hol itt az R1? Melyik a Kör gomb?? Mondom, hogy kula platform a PC!!!" R)** *(Há-há, de viccesek vagyunk, de fel vagyunk bátorodva, kicsiember...Páff, egy ütés. Martin :)* 92%-ot adva rá. A negatívumok címszó alá ez került: „...a játszhatóság nagyszerű, hangok terén is ott van" – folytassam? **(Há' ne nagyon, nekünk is megvan az említett KByte. R)** A hangulat...áhh...a szavatosságról meg annyit, hogy eddig 5x vittem végig és még ki tudja hányszor fogom... **(Amíg meg nem mutatja valaki, melyik az a rohadt eject gomb a PS-eden. R)** *(Vagy amíg meg nem mutatja valaki a Resident 2-t... Martin :)* Végszóra annyit, hogy ez volt '97 játéka, ha nem a '90-es évek játéka... Resident forever! Ja és Radeon, ha nem teszel be, küldök neked egy dobozt, amiből egy Márti fej fog kiugrálni és azt fogja mondogatni: ki vagy rúgva, ki vagy rúgva... **(Nehogy a te fejed ugráljon ki valahonnan... :) R)** Tomas-son

Helloka 576 Team! Hello Radeon! Nem a témával kapcsolatban akarok írni, mert fogalmam sincs, miről van szó. ***(Hatásos! KG)*** Mentségemre legyen szólva, hogy lány vagyok... ***(Hoppá! Akarsz kicsit... játszani? KG)*** **(El a kezekkel KG! R)** *(El a kezekkel KG és R! Martin)* És az is csoda, hogy tudom mi az a PSX, Playstation 2, Xbox, Gamecube, stb... A suliban vagy a baráti társaságomban szinte egy lánnyal se tudok ilyen témáról pletyizni, mivel fogalmuk sincs, miről van szó (sajna)! **(A lányokat ez nem szokta zavarni. Az egyik vadul okítja a vakerológia tudományát, a többi vaddisznó módon bólogat. Aztán időnként váltanak. Pózt is, meg szerepet is... R)** *(Na, te már ehhez is értesz? Lába nőtt a gilisztának? Mik vannak... Martin :)* Mivel 2 bratyóm van, ezért sok fiús dologról tudok, épp ezért a videojátékok sem maradtak ki az életemből. **(... KG)** Ilyen témában a fiúkkal jobban el tudok beszélgetni. Na mindegy. Lenne pár kérdésem:

1. Martint mindenki isteníti? ***(Csak az, aki ösmeri :) KG)*** **(Áhh, nem. Martin valójában egy nagyon szerény, ártatlan külsejű, visszahúzódó úriember, aki nap-nap után cirkál a szerkesztőségben, mind a 40 kilójával. Valójában 57 éves, nem szereti a konzolokat, virágkötészetre jár, és nem is Martinnak hívják. Az a tag, akit az 576 DVD-n láttál, fizetett ember. Ez az egész Martin-fanatizmus egy kollektív jótétemény, hogy picit felpiszkáljuk a haversrác defektes önbizalmát. Igaz, barátom? Gyere ide, keblemre tesó... Ide, itt vagyok! Ja, hogy ez az arcod lenne? ;-D R)** Persze jó fej, de azért néha ez már egy kicsit sok! Martin ezért ne haragudj meg rám. Puszika *(Ha ismernél, te is biztosan istenítenél... Neked is puszika. Persze haragszom. Martin :)*

3. A Playstation 2 is tud DVD-t lejátszani úgy, mint az Xbox? ***(Aha! KG)***

4. Kinek lehet játék végigjátszásával kapcsolatos kérdéseket feltenni? **(Célszerű a cikkírónak. Lehet a Tárkány Times-nak is, csak nem biztos, hogy tudni fogják a választ... R)**

5. Credo csaj vagy csávó? ***(Az emancipáció csak a fejedben létezik... KG)*** **(Elvileg csávóból van, de – pl. sitten – láttunk már srácokat „lány-kompatibilissé" válni. Mindazonáltal ha te a lányokat szereted, akkor talán hajlandó a kedvedért csatlakozni a leszbikusok táborához. R)** *(Az a helyzet, hogy Credo-t még senki sem látta személyesen... Úgyhogy nem tudjuk biztosan! Martin :)* Légyszi válaszoljatok, köszike! Pá, puszi Ráksi Réka Szeged

Kedves Radeon! Először is szeretnék gratulálni neked a Csevegőbeli szereplésedhez **(Én is a tiédhez! R)**, valamint az egész stábnak ahhoz az újsághoz, amit hónapról hónapra – rengeteg újítással és minimális áremeléssel – elkövetnek (mondjuk jó lenne, ha a plusz oldalakon nem hirdetés lenne). *(Az újságban nincsenek „plusz oldalak". Ha meg nem lenne hirdetés, nem kaphatnád meg a Konzolt 728 forintért. Martin)* Az ajnározás után csapjunk a lecsóba! Miért van az, hogy mostanában a konzolokat „elpécésítik"? ***(Mert ebből is dől a lecsó, azért. KG)*** *(Lecsó = pénz, a gyengébbek kedvéért. Martin)* Online játékmód, internet, Linux – kérem, ha ezt akarok, akkor PC elé ülök. **(Vágod mi az, hogy multiplayer? Vágod mi az, hogy kettőnél többen, sőt, húsznál többen egyazon játékkal egy időben, egy arénában játszani? Vágod mi az, hogy nem azért bizsereg a kezed alatt a kontroller, mert elb*szták a földelését? Meggyártják neked a frankót és ki akarod nyírni őket? A „nagyüzemi" multiplayer játék az egyik legnagyobb móka a gamingben, ezért is fejlődik oly' dinamikusan. R)** *(Ha vágná a srác, mi a multiplayer móka lényege, nem kérdezne ilyeneket... Martin :)* Konzolt azért vesz az ember (szerintem), mert egyszerűbb kezelni, mint egy kompjútert, valamint a „fenntartása" is olcsóbb (nem kell fejleszteni évente). ***(Figyi, a SEMMI a legolcsóbb! Ha csak ezért tartasz konzolt, inkább add el, akkor nem fogyaszt áramot se... KG)*** Erre mit kapunk? Modem, online, csatlakozás ***(Amiatt ne itt szentségelj! KG)*** **(Különben bepörög a KG guriga és akkor... :)) R)**, havidíj, a jövő játékai (konzolon) majd' fele online-ra van kihegyezve, pályatöltés – ez tényleg lehet jó, de ezekkel egy tévén játszható PC-vé degradálják a konzolokat, ráadásul nem is olcsó havonta fizetni + megvenni a játékot, a szükséges perifériákat. ***(Tanácsomat lásd feljebb. KG)*** **(Ki kötelez a megvételére? Ha neked nem kell a net, veszel egy konzolt, oszt jóccakát. Tudtommal nem kötelező modemet rápakolni, nem kötelező internetezni. R)** Nem tudom, hogy ez itthon hány embernek fog feküdni... **(Egy nem is olyan vékonya Xbox-os réteg sírva szórná a cigánykereket, csak hogy meglegyen már... R)** Lehet, sőt biztos, hogy a Ninetendónak van igaza: lehet, hogy így óriási pénztől esnek el, de legalább megmarad a Gamecube arra, amire hivatott: „egyszerű" videojátéknak. ***(Csak nehogy csalódás érjen! KG)*** *(Mikor volt a Nintendónak utoljára bármiben igaza? 6 évvel ezelőtt? Martin)* Bár lehet, hogy majd megéri beugrani ebbe az „online buliba". Jöjjön a hónap témája: szerintem a végtelenségekig mehet a hardware fejlődés **(Gyó rég vót má', de mostmár benntmaradsz. R)**, hiszen mindennél lehet újabbat és jobbat alkotni, semmi sem „végleges". Hogy szükségünk van-e rá? Gyarló természetünknél fogva igen, hiszen akármilyen jó is valami, előbb-utóbb megunjuk, és vágyunk az újra, a „jobbra"... **(Ismerős, Martin apu? :-) R)** *(Assetudom' miről beszélsz okostojás. Martin :)* – persze csak akkor, ha ez az új dolog hozza minimum azt az élvezeti szintet, amit az előd. **(Ugye, hogy ismerős? :-D R)** *(Én azt szeretem, ha az utód sokkal jobb szintet hoz, mint az előd. Ha csak ugyanolyat, minek lecserélni? Martin)* Azonban ehhez nem csak a hardware, hanem a software is kell... **(Szerintem némely férfitársaink megelégszenek az ütős hardware-rel is... ;-) R)** *(A belső értékek szépségéről a csúnya emberek beszélnek előszeretettel! Martin :)* és akkor itt eljutottunk az előző hónap témájához: tehát akkor kell a hardware fejlődés, ha vele jár a játékok fejlődése is. Azonban én nem abban látom a progik jövőjét, hogy „rétegjáték-stílusok" (de szép szó :) jönnek létre, mert szerintem a régi stílusokon belül is viselhet más és más ruhákat ***(Bocsi, de ez naggggyon csúnya metafora volt :) KG)*** *(Esetleg hallhatnánk egy szebbet tőled, kis Petőfim? Martin :)*, így javítva az összképen (jobb esetben... :) Szevasztok! Dark Venom **(Szia Venom. Nincs harag, nem akartunk leugatni, csak picikét érdekes volt a leveled elején, hogy fejbe akartad rugdalni a Mikulást... R)** *(Erről lemaradtam? Martin)*

Szevasz Radeon! Már bocs, hogy kézzel írok ***(Nem baj, te legalább szépen írsz! KG)***, meg hogy letegezlek, de így egy kicsit kényelmesebb. Először is tudni kell, hogy az első videojátékom egy piaci „izé” volt. ***(Sárgakazettás RULEZ! KG)*** Ezért apám fülét kb. 2 hónapig rágtam (a kitartás sosem árt). Aztán mondta apám, hogy megveszi. Mondom neki: mindegy, hogy mi, csak legyen rajta Marió. Jól van kisfiam, meglesz. Másnap jön haza a játékkal. ***(Másnap? Hol kódorgott az öreg? KG)*** **(Túrt egy TV-t a sárgakazishoz és egész éjjel tolta a Morál Kombájn gyök2-t. Szunyával meg Zab-Zénóval. R)** Beizzítom! Áááá! Hol az a sz*ros vízvezeték-szerelő, vazzeg? Még jó, hogy figyelt rám, de nem baj. A szándék a fontos. Tizenhárom évesen meg kaptam egy PS-t. Nem is mondtam apámnak, hogy vegyen, de ő kitalálta, hogy azt szerettem volna. ***(Szólnál neki, hogy vegyen a nevére? KG)*** Nagyon jó volt, de másfél év után eladtam, mert kellett a della, a korpa, a lé. ***(Felállt mi? KG)*** **(Tapasztalatok, KG? ;-) R)** *(Pár év, és te is megtapasztalod, kicsi RAD… Martin :)* Az újságotok azért tovább vettem. Azután bejöttek az új konzolok. Mondtam haveromnak: „Venni kéne egy Cube-ot”! – Minek az a sz*r?” – mondta. – Na! Vegyél vissza, de gyorsan, ha nem akarsz még egy kistestvért!” Ezek után hazamentem. Kinézek a nappaliba. Full a szitu! Apám olyan nyugodt, mintha beállt volna, mint a gerely. **(Beütött a házi pálesz? R)** „Itt az idő, most vagy soha!” Odasandítok és ülök. Öt perc múlva apám mondja, hogy nyögjem ki, mit akarok. Jól van mondom, te akartad! „Kéne egy videojáték.” Laza reakció: „Az meg mi a sz*rnak! Kinőttél te már abból, nemde?. – Haggyad már magad! Szerinted kérdeztem volna?” **(„Halkiccsá má vatter!! Vegyé’ vissza a stílusbó’, mer’ benézel az attal alá, ázzeg!” R)** Ezek után csönd lett. Majd amikor már nem bírtam idegekkel, megkérdeztem még valamit: „Apa. Alszol?. ***(Nagymama… Nagymamaaa!!! :) KG)*** – Mi? Hogy? ... Ja, nem alszom. Mennyibe kerül? – kérdezte. – Háát, 42-44 ezer körül, egy játékkal. – Jól van fiam, meglesz.” ***(APA! KG)*** Huhh. Ez letudva. Király! **(Dehogy király! Kezdő vagy! Azt kellett volna mondani: kilónyolcvan, plusz a rezsi, vágod grempa?! Hátha letette volna azt is a szivar, és akkor nem lenne dilemma mit vegyél a fa alá… R)** Egyébként a családban talán a tesóimnak tetszik, de a többiek… Elfogadják, mert ezt szeretem, de senki sem rajong érte. ***(Én tisztelem, hogy felvállalod! ;) KG)*** Más: a Csevegő fényévekkel jobb, mióta te vezeted. Te vagy a király, Radi! **(Radi?? Hát nem zúzta szét eléggé a csoffadt egómat a Martin gyerek novemberben? Még te is rugdosol? :)) R)** *(Mondtam, hogy híres embert csinálok belőled, RAD fiam… Martin :)* Tisztelettel: Albert Wesker. Csipinek pedig szeretnék congratulálni!

Helló! Meg tudnátok mondani hol lehet használt Xbox játékokat kapni? Kurucz Tamás **(Meg tudnánk, ha kérdezné valaki. R)** *(Ne vegyél használtat! Martin)*

Isten látja lelkemet, én mindenkit szeretek, néha egy egész picit még a Martint is, sőt, legperverzebb pillanataimban talán a Bill Getzy-t is, de ez a csávó valahogy nem lopta be magát a szívembe. Így kínozni engem ilyen törékeny állapotban… Nem szeretem, mikor valaki 10 soron át írja a semmit. :((R

Miért nem adtok az újság mellé demó CD-t? **(Demó CD azért nincs, mert még nem jött meg a CD-olvasó, amit beígért a Sony 1994-ben, így nem ismerjük a CD szabványt. R)** *(Nagyon megdrágítaná az újságot, azért. Martin)* Nekem 1 Xboxom van és egy PS2-öm van. **(Észt nem adtak egyikhez se? R)** Király az újság, de lehetne hosszabb is! **(Hosszabb lesz, csak a Te kedvedért, ugyanis Te vagy az ELSŐ, aki ezt megkérdezte újságunk fennállása során… legalábbis ebben a számban, ezen az oldalon, ebben a bekezdésben. R)** *(A „hosszabbat” úgy érted, hogy legyen több oldal, vagy úgy legyen hosszabb, mint pl. egy pénztárgép szalag? Martin :)* Küldjetek valami képet a Phantomról! **(A Phantom azért Phantom, mert még a gyártó sem látta. R)** *(Már volt Phantom kép a Konzolban! Martin)* Vasza az újság, ti vagytok a királyok! A Jimmy nem volt valami jó fejszámoló, s nem sejtette, hogy a csőben maradt még egy golyó! *(Jimmy a Királyunk volt, nem fejszámoló! Martin)* Csááá! King. Írjatok… Csőő, de nem váz. **(Kár. Ha váz is lett volna, te lennél az év levele… R)**

DECEMBER SUDRIBUNKÓJA

dae te f*sz-szopo miért 7 pontot adtal a moh rising sunra? 9-et kellet volna ra adni. 36305720211@sms.777westel.hu **(Picinyke kis bogaram. Te nem egy mezei tufa paraszt vagy a sok közül. Te több vagy annál. A telefonszámoddal aláírni, ezáltal a magadénak elismerni egy ilyen mondatot? Kellemes mosakodást, Isten megtévedt báránykája… R)** *(Akinek van egy szabad perce, tegye már meg, hogy rácsörög erre az úriemberre – lehetőleg az éjszaka közepén, vagy hajnalban… Martin :)*

Hali Radeon! Augusztusban volt 1 kérésem hozzád, de nem teljesítetted! **(Bocs, de mit tegyek, ha nem bírok el négyetekkel? R)** Ismét +kérnélek, tedd be légyszi **(Jó! :D R)** a Csevibe a címem és a telszámom, mivel szeretnék levelezni / SMS-ezni hozzám hasonló PS ill. manga / anime fanokkal!! Címem: Csoboth Edina aka Rinoa17, Budapest, 1043, Lőwy Izsák utca 11. III/1. A számom: 20/494-7277. Előre is köszi, és további jó munkát! *(Aztán nem zaklatni a hölgyet, uraim! Martin)*

Na csá! Rég írtam, de már nem bírom azt, ami a Csevegőben megy. Mi ez a dobjunk fel egy témát hülyeség? Régebben kedvencem volt ez a két oldal, most meg… Vagy talán nincs önálló gondolata a levélíróknak? **(Miért, neked van építő jellegű, önálló gondolatod? Én nem nagyon találtam. R)** Más: az első Konzolokban, ha valaki kevesellte az oldalszámot, azt válaszoltátok: lehet, hogy csak 28 oldalra telik, de legalább nincsenek reklámok, nincs gagyi játékok ajnározása, mert minket nem a kiadók tömnek pénzzel, hogy el legyen adva a gém. Nos, 8 oldal reklám van az új Konzolban, 9 a szeptemberiben. **(Te, miért nem anyázol mondjuk úgy, hogy hulljatok, amiért az újság terjedelme 400%-ára nőtt, az ára meg csak alig? R)** Más: A „csipinek” üzenem: nem ért a Rallyhoz! A Turismot fikázza, a V-Rally 3-t meg nyomja. KIRÁLY! A Colin 04 minimum 9 pontos játék. Ha nem tetszik neki, bek*****ja! fl ezt a mondatot ő ugyanígy leírta nekünk, az olvasóknak! Az a baj, hogy néha ti már a jó stuffokat is fikázzátok, pedig nem sok van. A Tomb Raider is nagyon rossz szerintetek **(6 pont „nagyon rossz”? R)**, mégis van az újságban 1 oldalas reklám neki + két oldalas poszter **(A reklám a hirdetőé, a miénk a felület. Poszter: ilyen képünk volt. Egy mattos játékról is lehet állat jó poszter. R)** Ja, Colin 04, poszter is van. (Vagy csak épp nem volt más használható fotó?) Akkor minek? Senki nem fog egy silány játékról képet tenni otthon a falra! Nem?! **(Ld. feljebb. R)** *(Én a fiatalember okfejtésének ezen részét már nem értem, de biztos én vagyok a hülye… Martin)* Tasnádi György voltam Kőszegről, nem utoljára. *(Nem tudom, kérhetek-e ilyet tőled, de inkább kímélj meg minket… Martin :)*

Tisztelt 576-os urak (na asszem’ ilyen köszönés se volt még) ***(De egy „kézcsókom Renáta” még beleférhetett volna… ;) KG)*** csípem a színes magazinotokat, írásaitokat, a Csipinek meg gratula. Az E3-as részletes bemutató lenyűgöző volt, jön pár fincsi anyag is (nem drogozok, ne jelentsetek fel!), úgyhogy élvezet volt olvasni. Sajna van olyan dolog is, ami nem tetszik, úgyhogy térjünk rá erre. Régebbi levelekből kitűnik, melyekben összehasonlítottak titeket más, hasonló témájú lapokkal, hogy egyik nagy előnyötök volt velük szemben, hogy bár vékonyabbak voltatok (az újságra gondolok), de reklám se nagyon volt benne. Most a helyzet egyre rosszabb, a 80 oldalból 10 simán elmegy emiatt. **(Akkor a maradék még matematikus között is tart a 70-hez… R)** Tudom, nektek ez pénzbevétel, az olvasó felé pedig figyelemfelkeltő szerepe van, de össze lehetne talán egy kicsit sűríteni. Van, amelyik kifejezetten gusztustalan, például az a széles mosolyú, idétlen fejű kiskölyök, de van, amelyik már meglehetősen unalmas (Sims). *(Barátom, a reklámokat kapjuk, nem mi tervezzük. Ha a hirdető kívánsága az, hogy széles szájú kiscsávók legyenek egy oldalon, azok lesznek. Ez az üzlet. Martin)* Akit eddig nem érdekelt, azt ezután se fogja attól, hogy fél éve látja folyamatosan. ***(Nálam úgy szokott lenni, hogy nézem a tévében a kedvenc reklámomat, tudjátok a „félmeztelen néni a vízesés alatt” kezdetűt, és fél évvel később meg felpattanok a fotelből, hogy „van új tusfürdő, irány a szatócs”! KG)*** OK, ennyit erről. Jó ötlet volt a témafeldobás a Csevegőben. Ez a megszállott konzolőrület speciel nem igazán érint, én inkább csak eljátszogatok a PS2-őmmel, ami nem zavarhat senkit. Viszont, ha visszagondolok a múltra (8-16 éves koromra), amikor még nem adatott meg, hogy saját masinám legyen, eszembe jut, mennyire vártam, hogy átmehessek a haveromhoz (hétvégénként jöttünk össze), akinek C64-ese volt. Mindig mutatta az újdonságokat, de hosszabb időre is lekötött néhány progi (Boulderdash, Wizard of World – ezt mindig be kellett tölteni, hónapok múltán is, Archon (első rész!)). Később, egy másik haver kapott egy Amiga 600-ast. Itt is megvoltak a kedvenceim: Cannon Fodder 1, 2; Mortal Kombat II. Majd minden nap felcsöngettem e 3 játék miatt, persze ő nem mindig volt ezekre hangolva ***(Én mindig ARRA vagyok hangolva ;) KG)***, de azért sokat MKII-öztünk (a Mileena-féle zuhanó rúgásaimnak nehezen talált ellenfelet, hehe), és a CF-et is felváltva nyomattuk, míg végig nem vittük (aztán egyedül is lenyomtam mindkettőt újra). Szóval én úgy érzem, hogy talán ebben az időben lettem volna megszállott, és a sors iróniája, hogy akkor lett gépem, amikor már kevésbé hozott lázba, de azért mint mondtam, most is elvagyok. Tisztelt Kapás Gábor, én olyan rendes gyerek vagyok, és rendelkezem némi gonddal ***(Mi nyomja a szíved, gyermekem? KG)***, úgyhogy légyszi dugd (olvasd tovább, mielőtt cenzúrázol!) az illetékesek orra alá a kér(d)éseimet, és a következő Cseviben kérnék szorítani egy kis helyet legalább a válaszoknak.

1 – Commandos 2. Elakadtam a Night of the Wolves nevű pályán, szükségem lenne végigjátszásra, vagy pályaválasztó kódokra.

(9TT5W: Normál fokozat 10 pálya; WKUC4 Normál fokozat 2 pálya; YSM51 Normál fokozat 3 pálya; B7D8F Normál fokozat 4 pálya; 3GHSL Normál fokozat 5 pálya; AZLM1 Normál fokozat 6 pálya; JAHSG Normál fokozat 7 pálya; UN63A Normál fokozat 8 pálya; VAZ2P Normál fokozat 9 pálya. Martin)

2 – GTA: Vice City. 2 apróság kellene a 100%-hoz. A 45-ös rejtett csomag nincs ott, ahol bejelöltétek, és a 17-es ugratót lehagytátok a térképről. Ezekhez kérnék pontos helymeghatározást. Ennyi. Köszi. Mautner Krisztián, Budapest **(Írj emailt a liquid@576.hu címre, vagy az analóg levél megoldás. Egyébként mindig a tesztelőknél kopogtassatok ilyesmivel. R)**

Szevasztok 576 Team. Nagyon örültem, hogy a múltkori cseviben szó esett a kábelekről és felvetődött a HDTV szó. Amiről itthon senki semmit nem tud, többek között az 576 shopokban nem is hallottak ilyenről. Nekem van szerencsém és rendelkezek ilyen TV-vel, igaz csak 35-cm átmérőjű, de nem is baj, 50 cm felett úgy is csak rontana a grafikán *(35 cm? Azon csodálatos élmény lehet játszani! Martin :)* ***(Én meg 72 cm alatt nem TV-ről beszélek :P KG)*** **(A „centiméteres komplexusok”, ugye ;) R)** *(A múltkor nem egy vonalzóval a hónod alatt láttalak, RAD? Martin :)* Ezzel viszont az a nagy probléma, hogy nem úgy van, hogy csak gondol egyet az ember és vesz egy component cabelt a sarki konzol boltba, hanem a Szűz Máriát is meg kellett mozgatnom ezért a kábelért. ***(Akkor már nem is szűz? KG)*** **(No de KG, kell neked a Szent Inkvizíció? R)** Minden konzolhoz más országból rendelni, egyszóval állati darabos, de a látvány megérte a kavarást, különben is csak a konzol érdekel ebben az életbe. ***(Fiatal vagy még :) KG)*** Se nyaralni nem járok, autót se tudok venni, mert össz pénzem erre megy. *(Gondolom az iskolát sem erőltetted túlzottan, értem ez alatt a „fogalmazás” és „nyelvtan” órákat… Martin :)* Én úgy érzem amikor játszok az nekem a nyaralás, totálisan beleélem magam, azt se tudom olyankor hol vagyok, egyszóval kész vagyok ezektől a mostani konzoloktól. ***(Én azt mondom, azért ne mulassz el más jó dolgokat sem emiatt! KG)*** Én nem értem az ilyeneket amikor azt mondják, hogy nincs szemét a piacon ***(Szerintem ilyet senki nem mer állítani, különben is ott az a gyökér zöldséges, aki a múltkor is hogy lehúzott… :(KG)***, de az mindig is volt, emlékezzünk kicsit vissza ’96-2000 időkbe, ott is csak pár kiemelkedő név volt, ráadásul az a szemét zavaró grafika, tiszta hányinger. A Dreamcastet is nagyon szeretem, pl. a Virtua Tennis-nél jobb Tennis-szel nem játszottam még, Shenmue 1-2-ről nem is beszélve. Vissza térve a HD-tvés ügyhöz, azt vettem észre, hogy a pal-os játékok egyáltalán nem támogatják ezt az ügyet, csak NTSC és szinte minden PS2 játéknál látom a különbséget X-boxnál ritkábban van támogatva és Nintendon is bőven van támogatva, a Nintendon hátul külön van digital av kimenet, mégis ha megkérdezem a boltokban fogalmuk nincs az egészről „nagy kár”. *(Ez egy gyönyörű mondat volt! Gondoltam, hogy kijavítom, de aztán rájöttem, hogy kár lenne megfosztani az utókort ettől a szösszenettől. Martin :)* Ezt főleg azoknak írom akik szeretnének javítani a kép minőségén csak nem tudnak erről semmit. Ezt főleg kivetítőn, lcd, Plazma tv-ken találják meg a bemenetet Component Input, kék, zöld, piros bemeneti színek + hang L+R. Nem adom itt elő, hogy én mennyit tudok erről, sőt ha tudnál még írni erről a témáról azt nagyon szépen megköszönném, szerintem másokat is érdekelne, azt elmondhatom, hogy mióta ilyen tv-én nyomom, sokkal nagyobb kedvel ülök le játszani, ez persze lehet, hogy csak nekem jön be ennyire. **(Őszintén? Szerintem is inkább a képernyő mérete számít. R)** Ha esetleg tudtok valami helyet ahol lehet ilyen kábeleket venni vagy rendelni ahol pl. NTSC-s Nintendo játékot legalább rendelni lehetne, na azért nagyon hálás lennék, mert már előre félek, hogy az új Star Wars játékot honnan az istenből fogom megszerezni mert én nem tudom a Pal-os verziót kivárni állati türelmetlen vagyok, ha játékügyekről van szó. Megköszönném, ha beraknál a Csevibe. Feri *(Sajnos Ferikém nekünk sem LCD, sem plazma, sem HDTV-nk sincs, úgyhogy ehhez a témához nem is értünk… Martin :)*

A HÓNAP LEVELE

Szegasz Martin! Családi állapotom: PS kettőtlen. De már nem sokáig! Asszem’ karácsonyra elveszem! Beleszerettem! Az egyessel már jártam 5 évig. Na öcsém az szerelem volt a javából! Még a kocsmába is velem volt, a hónom alatt! Együtt pacsiztunk! :-) Néztek is, hogy tán megőrült a gyerek, hogy egy szürke dobozzal pacsizik! :-) De hát ez a szerelem. Amikor a kezembe vettem a kicsike dzsojsztikját, mindig úgy viselkedett, mint egy kezes bárány! (Na azé néha földöz kellett b*szni :-) Na, megyek edzeni mert már olyan a karom, mint egy 0.3-as rotringbél! :-) Imádlak titeket, hű olvasótok: a GYÚRÓK URA!! **(Gyúrjál is lelkesen, leginkább ínhüvelyre! R)** *(Király vagy „gyúrós”, nyomjad ezerrel! Martin :)*

A végére táviratozunk egy picikét!

***Gyufo*: a CD-d olyat ütött…én nem vagyok füves, de valami ilyesmi lehet az is, ha beüt a téma. Hullott belőlem az anyag a röhögéstől egy-két videó láttán, köszi!! Igaz, a balesetes dolgokat kihagyhattad volna, itt ordítottam a monitor előtt, mikor a csávó odatette a makkot a medence szélére…**

***Csipes Zsigmond*: mi tagadás, ott van a Marveles cikked, abszolút igényes gyűjtés, de ilyen minőségű képeket sajnos nem áll módunkban betenni az újságba :(Meglátjuk mi lesz veled, átdobom a Martinnak a cikket.**

***Ifj. Kelemen Sándor, Kéri Gyula* és *Levajsics Norbert*: köszönjük szépen a munkátokat, megkaptuk, de egyelőre úgy néz ki összeállt a csapat, nem igazán van szükségünk új cikkírókra. Ha változás lesz, írunk! R**

A múlt havi nyitányra reagálva jött néhány PC-gyalázós levél is – lehet, hogy csinálok majd egy „hulljon a PC férgese” részt a januári Csevibe. Hónap témáját egyelőre nem bántjuk, mert van egy kevéske elmaradásunk, no, meg eddig nem sok választ dobtatok a témára. Januártól tessék szépen a KG gyereknek is hangosan köszönni, az a tag legalább annyit, ha nem a dupláját melózza a Csevin, mint teszem azt én. R

Ilyenek voltunk, vadak és jók, decemberben is. Boldog Karácsonyt valamennyi kedves olvasónknak, a szerkesztőség összes tagjának és név szerint a következő törzsolvasóknak és egyéb VIP-es konzolosoknak: Kopa, Hajdú Zoltán, Cheapboy, Sigma, Dolphin, Sneak, Oldern, bastard187, Kósa Zoltán, Földházi András, Savage, Tyler Durden, és természetesen ügyeletes elmebetegeinknek, Bajnoknak és Árcsinak is. Tuti kihagyok vagy száz embert, kellett nekem listát gyártani, na mindegy… Ja, és ne egyetek csokis-banános palacsintát, mert annyi pingvint fogtok gyártani tőle, hogy túlnépesedik az Északi sark!

Radeon

COOL-TÚRA

Az e havi Cool-Túra rovat némileg rendhagyó lesz: korábban nem voltak szerkesztési szempontjaink, egész egyszerűen belepakoltuk a rovatba azt, amit jónak, értékesnek, és megnézésre / hallgatásra / olvasásra érdemesnek találtunk. A kint csendben szállingózó első hópelyhek azonban előhozták a cikkíró gyermeki énjét, és úgy döntött, hogy a decemberi kulturális témájú elmerengést kizárólag a Karácsonynak szenteli. Nyugi, ezúttal sem nyálas amerikai „anyu, nézd, leszállt a tetőre a Télapó, és éppen most erőlteti be a nagy popsiját a kéménybe" filmeket, vagy a megfelelő időben piacra dobott „Best of Kiskarácsony" albumokat fogunk a Nyájas Olvasó figyelmébe ajánlani. A válogatásnál inkább a hangulat, és az ünnep szellemének üstökön ragadása volt a cél: azaz milyen szellemi táplálékot vegyünk magunkhoz akkor, ha a fizikaival már telítődtünk, és kis családunk is nyugovóra tért már. Ebből a megfontolásból most kimarad a netes ajánló: a karácsonyt töltsük csak szépen szeretteinkkel, az információs szupersztrádán ráérünk az év többi napján barangolni...

Film

Le Fabuleux destin d'Amélie Poulain (Amélie csodálatos élete)
Színes, szinkronizált francia film (2001)

Játékidő: 117 perc
Forgatókönyv: Guillaume Laurant és Jean-Pierre Jeunet
Rendezte: Jean-Pierre Jeunet



A *történet*: Amélie Poulain felszolgálólányként dolgozik a párizsi Montmartre egyik bisztrójában. A szép, kedves és romantikus Amélie magányosan él egy kis garzonlakásban. Nem mindennapi dolgokat élt meg ifjú élete során: gyermekkorában orvos édesapja rosszul diagnosztizálta, szívelégtelenséget állapított meg nála, ezért nem engedték más gyermekek közelébe. Édesanyjával egyszer a szokásos templomlátogatásból indultak hazafelé, amikor a Notre Dame tetejéről egy öngyilkos zuhant rá az anyjára és halálát okozta – a magára maradt apa ezután minden érzelmét halott felesége emlékére (és az azt megtestesítő kertitörpére) pazarolja. Hősnőnk nyugodt életét egy véletlen esemény változtatja meg véglegesen: egy nap kis dobozt talál lakásának falába rejtve, benne egy kisfiú „kincseivel". Amélie hirtelen ötlettől vezérelve (titokban) visszajuttatja a dobozt az azóta már negyvenes férfivá érett fiúnak – az örömkönnyeket látva pedig elhatározza, hogy ezúttal ennek szenteli az életét – mások életébe fogja elhozni a boldogságot.



A *film*: Milyen az, amikor az *Elveszett gyermekek városa*, vagy a *Delicatessen* rendezője romantikus film direktori székébe ül? Jeunet-et nem kifejezetten a lágyabb oldaláról ismerjük, a francia úr sötét, bizarr, megdöbbentő filmeket kreál – szó se róla, NAGYON jókat, még a nem túl fényes *Alien: Ressurectiont* is hajlamosak vagyunk megbocsátani neki. Az Amélie teljesen más tészta, Jeunet visszatér a földre, Párizs mai forgatagába. Hogy egészen pontosak legyünk: az ő képzeletében, emlékeiben élő Párizsról van szó, a Montmarte bájos utcáit, a verőfényes külső tereket ábrázoló képek ugyanabból a rajongásból származnak, ahogy a mi Krúdy Gyulánk rajongott a századelő Pestjéért. Az abrosz alá bújó szellő lágyan táncoltatja a borospoharakat, a sült csirke forrón omlik darabokra a szájban, a kis Amélie képzeletében csokoládéból öntik formába a bakelitlemezeket. Amélie magányos, mint ahogy magányosak (és gyakran boldogtalanok) a körülötte élők is. Jeunet a változásról beszél: a véletlene láncolata által elindított eseménysor tucatnyi emberi sorsot fordít ki a napi rutin és a megszokás által unalmasra és szürkére huzalozott keretéből. Amélie a filmtörténet talán legszerethetőbb és legegyszerűbb angyala, aki a legnagyszerűbb csodát viszi véghez: boldogságot és megnyugvást hoz mások életébe. A szerep szerencsére megtalálta az egyetlen embert a Földön, aki hitelesen tudja játszani: Audrey Tautou TÖKÉLETES, nagy, csodálkozó szemekkel adja a gyermeki énjét nem felejtő, csintalan, de mégis nagyon öntudatos nőt.

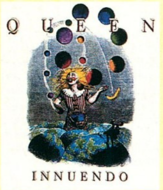
Az Amélie csodálatos élete szerelmesfilm, de nem a szó leghagyományosabb értelmében. Az élet szeretetéről szól, és arról, hogy néha milyen apró ostobaságok akadályoznak minket abban, hogy boldogságban éljük le azt a pár évtizedet, amit a sors kiszabott számunkra. Vannak filmek (nagyon kevés), melyek megtekintése után az ember önkéntelenül órákig mosolyog, és aznap már semmi nem rontja el a jókedvét. Az Amélie ilyen film: *vizuális boldogságszérum*.



A *DVD*: Most kivételesen nem kell Hong-Kongból vagy az óceánon túlról rendelni a fényes korongot: az Amélie bármelyik szakboltban vagy nagyáruházban beszerezhető, Dolby Digital 5.1-es (és mellesleg igen minőségi) magyar szinkronnal ellátva. A 2.35:1-es szélesvásznú transzfer kitűnően sikerült, a digitálisan előállított kép nagyszerűen adja vissza az eredeti film vibráns színeit. Extrák tekintetében kicsit gyengén van ellátva a magyar kiadás: storyboard-összehasonlítás, interjú a készítőkkel, egy trailer, és kész – ez azonban megbocsátható, az Amélie esetében a film a lényeg, nem a bonuszmatériákkal felcicomázott DVD.

Zene

Queen: Innuendo
EMI Records, 1991
12 szám, 46 perc





Az *előadók*: A Queen munkásságát lehetetlen pár sorban tisztességesen bemutatni, így nem is teszünk kísérletet rá. A zenekar húszéves pályafutása monumentális életművet eredményezett: a válogatásalbumokat is beleszámítva huszonkét nagylemezt adtak, számtalan kislemezt jelentettek meg – és mellesleg „feltalálták" a zenei videóklip műfaját. NAGYON rövid biográfia: az együttes 1971-ben alakult, kezdetben Brian May (gitár) és Roger Taylor (dobok) zenélgettek együtt, az énekes Freddie Mercury később csatlakozott hozzájuk (Taylor jó barátja és lakótársa volt). Az utolsóként belépő John Deacon (basszusgitár) csatlakozásával nyerte el a Queen a végleges formáját – más zenekarokkal ellentétben itt nem voltak tagcserék, Mercury 1991-ben bekövetkezett haláláig ugyanebben a felállásban zenéltek a fiúk. A 1973-ban megjelent Queen című debütáló album nem hozta meg a várt sikert (pedig nagyszerű, a Queen itt már teljes „fegyverzetben" áll a közönség elé, minden benne van a zenében, ami később sikeressé teszi őket), az elismerésre a harmadik LP-ig (Shear Heart Attack) várniuk kell. A rocksztár státuszt még sem ezzel, hanem a következő albumukkal , az A Night at the Operával szerzik meg maguknak: ezen az albumon található a rockzene történetének egyik legviccesebb és legrendhagyóbb száma, a hétperces, csodálatos vokális teljesítményt felmutató Bohemian Rhapsody. A Queen ettől kezdve ontja magából a jobbnál jobb (és egymástól stílusukban igen különböző) lemezeket. Csinálnak filmzenét (Flash Gordon, A Kind of Magic – ez utóbbi album több száma Highlanderben szerepelt), elkalandoztak a popzene világába (Hot Space), elkészítettek egy nagyszerű koncertalbumot (Live Magic), és sorozatban hozták ki a ma már klasszikusnak számító slágereiket (We Will Rock You, We are the Champions, Friends will be Friends, I want to break free). Mercury halála gyakorlatilag a zenekar aktív pályafutásának végét jelentette: ezután már csak egy kiadatlan felvételekből összeválogatott lemezt (Made in Heaven, 1995) jelentettek meg – ha a számos Greatest Hits válogatást nem számítjuk.







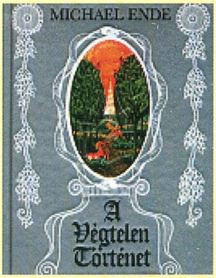
Az *album*: A Queen utolsó, az összes tag közreműködésével készült lemeze, az 1991-es Innuendo lehet, hogy elsőre kissé szokatlan választásnak tűnik egy karácsonyi kulturális ajánlóba, de az album meghallgatása után szerintem sokan egyet fognak érteni velem – a melankolikus hangulat pont úgy hozzátartozik az ünnephez, mint a felhőtlen öröm, vagy a végtelen fantázia világába tett kirándulás. Az Innuendo hangulatára ugyanis erősen rányomta a bélyegét Mercury (halálos) betegsége: az énekes valószínűleg tisztában volt azzal, hogy ez az utolsó lemez, amit életében készít – az Innuendo éppen ezért bonyolult lett, és mélyebb, mint az azt megelőző tíz év bármelyik Queen anyaga. A címadó szám a korai Quuen felvételek hosszát, és azok pompáját idézi: Mercury nem hiába volt opera és balett rajongó. Az Innuendo legismertebb dala minden bizonnyal a (Mercury pár hónappal később bekövetkezett halálának fényében különösen megindító) The show must go on – a sors különös fintorából ez az utolsó szám a lemezen. A cikkíró személyes kedvence még sem ez, hanem a The show...-nál is szívbemarkolóbb These Are The Days Of Our Lives. Ha tehetitek, szerezzétek be valahonnan a szám klipjét: Mercury fáradtan, nagyon betegen, és mégis gyönyörűen adja elő a dalt – ennél szebb és megrendítőbb búcsút senki sem kívánhat magának.





Könyv

Michael Ende: A Végtelen Történet (Die unendliche Geschichte)
Árkádia, 1986, 440 oldal
Fordította: Hárs Ernő



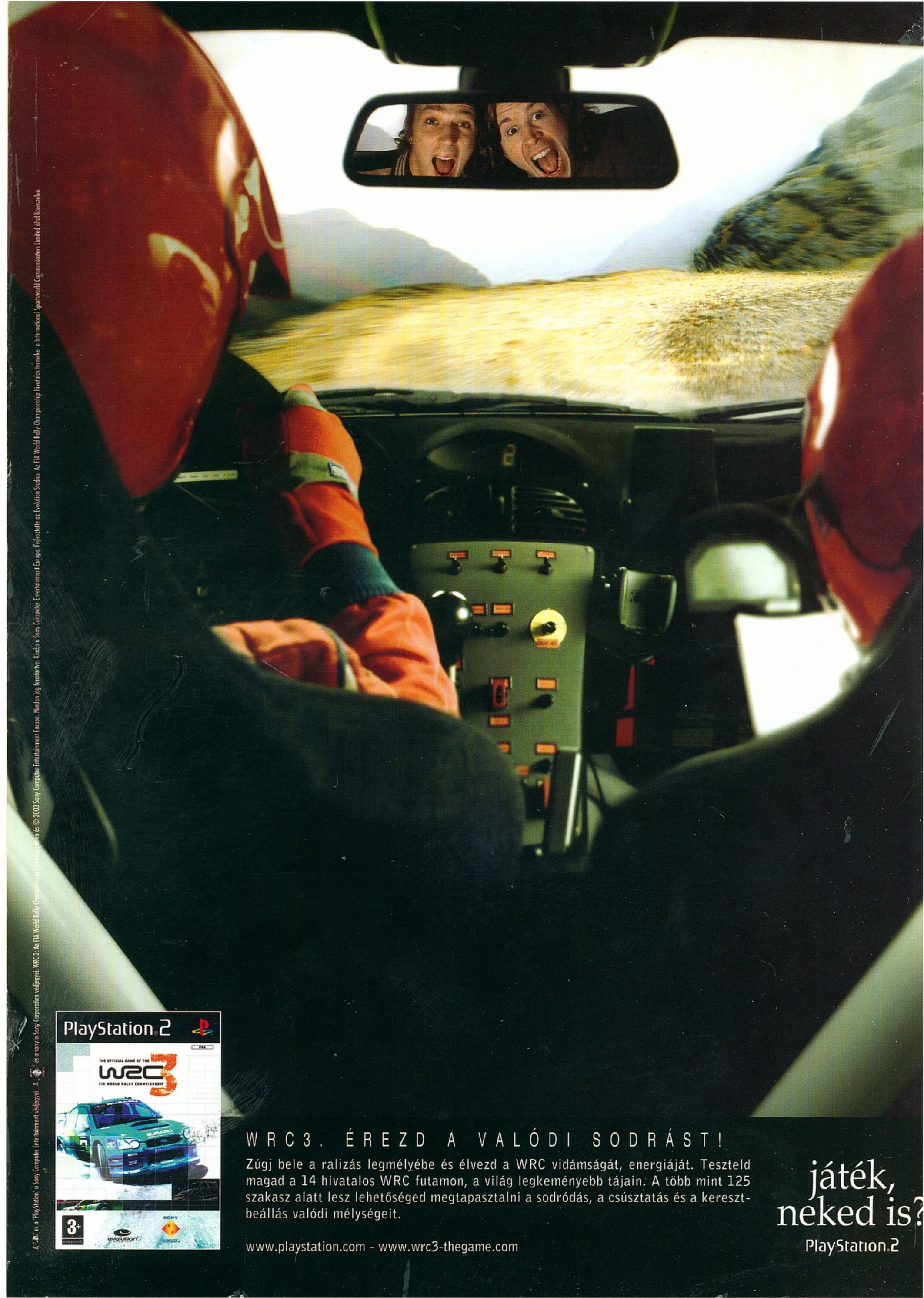
A Végtelen Történet hőse, ez az elsőre szerencsétlennek tűnő Barnabás, e tizenegynehány éves kissrác nem kevesebbre vállalkozik, minthogy megmentse Fantázia birodalmát, melyet vészesen bekebelez a Semmi, hacsak a fiú nem bújik bele a történetbe, új nevet adva a Kislány Királynőnek. Igen, „gyermekkönyvről" van szó, méghozzá nem is akármilyenről. Ahogy a Harry Pottert sem szégyen kézbe fogni manapság húszon túl, úgy Michael Ende remek fantáziajátékát is érdemes elolvasni annak, aki hajlandó néhanapján felszínre engedni magában az odabent rejtőző gyermeket, és e mellett még érzelmileg is gazdagodni akar. A Végtelen Történetben az a csodálatos, hogy rétegenként fejthető fel: a nyolcéves olvasó pont úgy megkapja belőle a maga élményét, mint az őszülő hajú felnőtt. Ende szimbolikus és allegorikus epizódok és alakok páratlan sokaságát kelti életre, vérbeli mesevilágot, szuverén mitológiát teremt – ebben egyébként nagyban hasonlítható Tolkienhez, aki szintén megteremtette a saját, magában is működő, hihető belső törvények által szabályozott univerzumát. Sajnos Ende könyve nem részesült abban a szerencsében, amiben a Gyűrűk Ura: forgattak ugyan filmet belőle (többet is), de azok a legnagyobb jóindulattal is közepesek, nem képesek visszaadni a regény lelkét.





A Végtelen Történet izgalmas olvasmány: a meghatározhatatlan Semmi fenyegetése kézzel fogható, és akár a mai életünkkel is rokonítható; a butaság, az eltunyult, gondolkodásra és az újdonságok befogadására képtelen embertömegek ignoranciája fenyegeti a Fantázia kristálytiszta birodalmát. A világ megmentése (és később újrateremtése) kizárólag Barnabáson (és nem utolsósorban rajtunk, az olvasókon) múlik. A Végtelen Történet értékes, szép olvasmány, soha el nem évülő mondanivalóval, és legfőképpen kitűnő indok arra, hogy pár napra a sarokba rúgd a Pléjstációt, és végre egy igazi, csodálatos utazásra invitáló könyvet vegyél a kezedbe.

Liquid



PlayStation 2
WRC 3
FIA WORLD RALLY CHAMPIONSHIP
WRC3. ÉREZD A VALÓDI SODRÁST!
Zúgj bele a ralizás legmélyébe és élvezd a WRC vidámságát, energiáját. Teszteld magad a 14 hivatalos WRC futamon, a világ legkeményebb tájain. A több mint 125 szakasz alatt lesz lehetőséged megtapasztalni a sodródás, a csúsztatás és a kereszt-beállás valódi mélységeit.
www.playstation.com - www.wrc3-thegame.com
játék, neked is?
PlayStation 2